

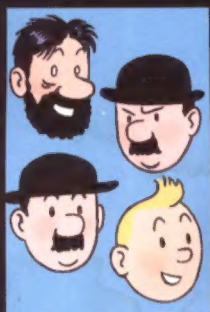
TRAMA

42

REVISTA MENSUAL

LA HISTORIETA • DICIEMBRE 2004





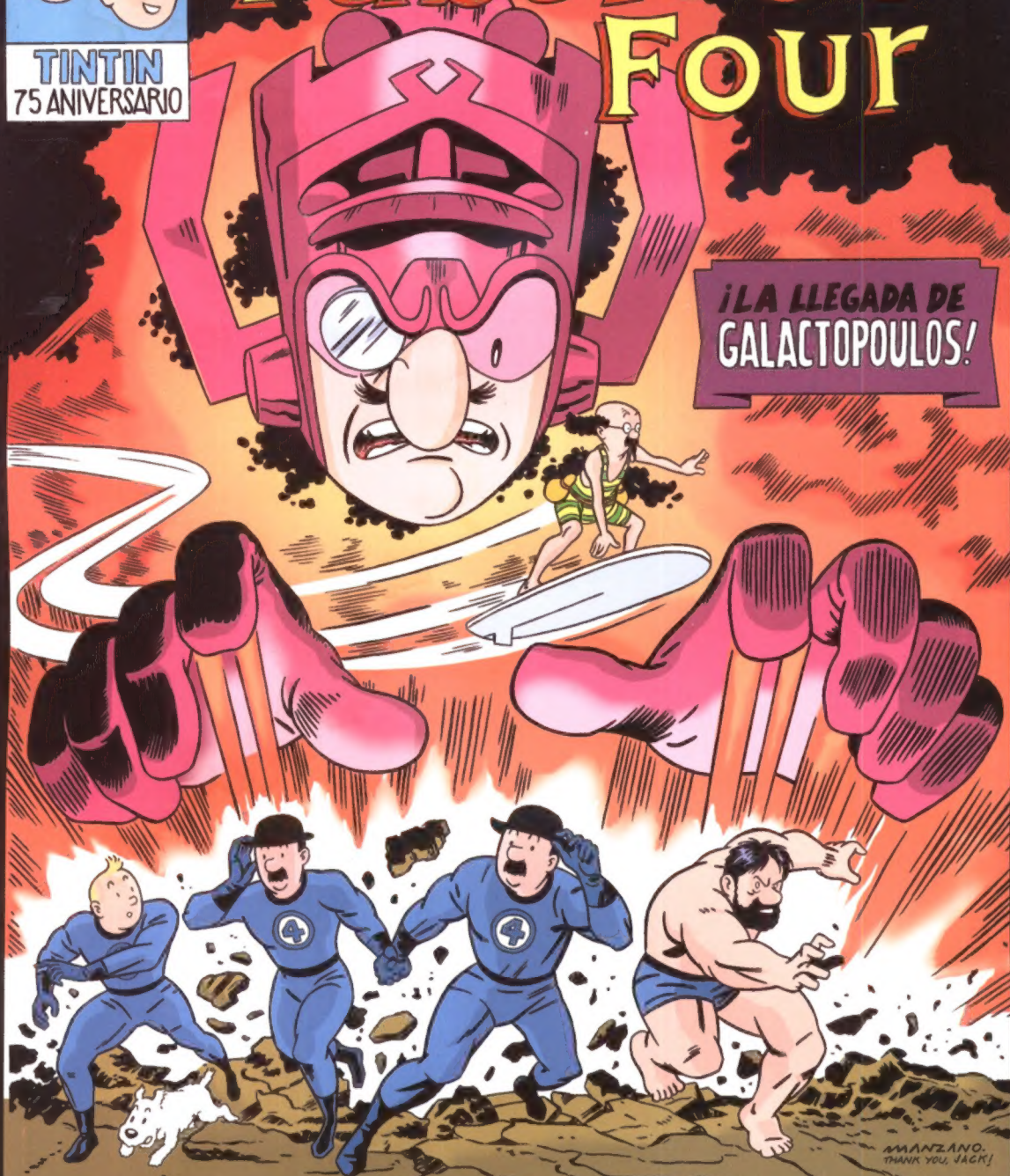
TINTIN
75 ANIVERSARIO

COMIC
ElekTra

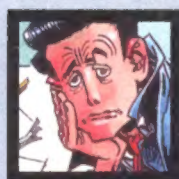
C/ SAN BERNARDO 20
28015 MADRID
TEL. 91 521 39 75

Fabulous Four

**¡LA LLEGADA DE
GALACTOPOULOS!**



MANZANO.
THANK YOU, JACK!



PLANTEA
MIENTO



foto: Gemma Moliner

3 planteamiento **5 noticias** **19 el criterio** Juaco Vizuite, Nacho Vigalondo y el Doctor Memoria opinan sobre lo divino **20 previews** **22 carlos giménez** El pasado sabe a menta de la mano del autor de *Los Profesionales* **26 paul grist** El creador del superhéroe británico Jack Staff nos desvela sus trucos **30 nudo** Segunda parte de un especial sobre la distribución del tebeo en España, hilamos fino con Jordi Samaranch de SD **31 astiberri, zer berri?** Un nuevo concepto de libro gráfico, la particular guía de ayuda escrita por Mauro Entrialgo **40 el Universo Marvel en tus manos** ¿Qué tipo de empresa hereda Panini en España? La gestión editorial de Joe Quesada ha hecho de Marvel la Casa de los Dólares. Mark Waid, Gary Frank y Salvador Larroca aportan sus opiniones **48 el reseñador** **57 humor** **58 guía de librerías** Elektra, un clásico madrileño **66 desenlace** Carlo Hart desvela su relación con el psicoanálisis



MADRID COMICS

C/Silva 17-28004 MADRID
Tel: 91 559 16 02
Fax: 91 559 13 64
www.madridcomics.com



noticias

Por Koldo Azpitarte, Laureano Domínguez, Breixo Harguindéy, Ricardo López, J. M. Ken Niimura

PAUL ANDERSON RECREA EL CÓMIC

Alien vs. Predator es un grandilocuente espectáculo de *pressing catch* librado entre dos criaturas llegadas del espacio exterior convertidas en iconos del horror moderno.



foto: 20th Century Fox

Paul W.S. Anderson, responsable de *Horizonte Final* y *Resident Evil*, confesó su inspiración directa en los tebeos de la saga apadrinados por Dark Horse. "El filme está muy influenciado por los comic books, más que por las películas, sobre todo desde el punto de vista visual", explicó a TRAMA en San Sebastián. "En este sentido hay un montón de referencias, como por ejemplo la reina *Alien* cautiva, atada con unas cadenas. Hay rituales sacados de los tebeos, y muchas imágenes poderosas, como el enfrentamiento entre los Depredadores y los Aliens en lo alto de una pirámide. He utilizado la iconografía de las viñetas de tal manera que algunos planos son clavados. Utilizamos fotocopias que ampliamos para tener presente esas imágenes durante el rodaje". Curiosamente, algún nombre de los humanos protagonistas del filme recuerda a los guionistas de los cómics. "Es una referencia totalmente deliberada. A la hora de recrear las luchas entre los monstruos las ideas de los tebeos han sido esenciales, como tantas otras cosas, y no he querido ocultarlo en absoluto. Guiños de este tipo lo confirman". Sin embargo, el cineasta británico no tuvo en ningún momento contacto

directo con la editorial, aunque presume de tebeoteca. "Me gasto un montón de dinero en tebeos. Me encantan", cuenta. "Vivo en Los Angeles y tengo la suerte de que allí hay un gran mercado en el que encontrar cosas raras. Incluso me mandan cosas de editoriales para que conozca lo que se está haciendo. Los tebeos y los videojuegos llenan mi tiempo". En este sentido, ¿qué opinas del auge de las adaptaciones del cómic al cine? "Me parece una fórmula muy válida", responde. "Además resulta más fácil convencer a los ejecutivos de los estudios enseñándoles ya imágenes del proyecto, para que se hagan una idea de por dónde van a ir los tiros. Resulta muy útil tener las viñetas. Los videojuegos son otro ejemplo similar, que está ganando fuerza". Sin duda, se siente dentro de una nueva generación de directores de cine de evasión influenciados por ambos medios. "El público al que van dirigidas estas películas también está ligado a estos medios, que han alterado el lenguaje cinematográfico de nuestra época. Leen tebeos y juegan a videojuegos. Si no hubiera hecho una película con esta historia, ahora sería probablemente un videojuego". BORJA CRESPO

CÓMIC ANDALUZ

El quinto Encuentro del Cómic de Sevilla organizado por la asociación Veleta tiene lugar del 9 de diciembre al 9 de enero y cuenta como principal atractivo la presencia de Humberto Ramos, quien impartirá un taller sobre cómic. Otros autores invitados son Santiago Sequeiros, que presentará el libro de Rafa Iglesias que ha ilustrado recientemente, una charla con Luis Durán y otra entre los escritores José María Congét, Salvador Gutiérrez Solís y José Vicente Pascual, que versará sobre la relación entre cómic y literatura. Por su parte, Un otoño de viñetas, IV Jornadas de Cómic en Vélez Málaga, se clausuró el 5 de diciembre. En el próximo número de TRAMA daremos cuenta de las charlas y mesas redondas que fueron programadas, como



Humorismo gráfico en prensa, con la participación de Angel y Pachi Idígoras, Michelena y Vilar, Miki y Duarte, ¿Pero todavía leemos tebeos?, con Fermín Solís, Carlos Cruz, Juan Ignacio Rando y Rogelio Consuegra o la

titulada Un español en la corte del Rey Jack, con la presencia de Carlos Pacheco.

PLANETA DESMIENTE SOBRE DC

Un rumor aseguraba en las últimas semanas que Planeta DeAgostini había comprado los derechos para más de sesenta obras de la editorial DC. Jaime Rodríguez, a quien en el número anterior de TRAMA presentábamos como nuevo director editorial de Planeta DeAgostini Cómics, desmiente esta posible operación editorial diciendo que "Planeta no ha comprado derechos para ningún título de DC, más allá de los que ya están en edición, como por ejemplo *Empire*".

RECERCA EN LOS SALONES

Dentro de su política de promoción, inusual en una modesta editorial, Recerca trajo a Expocomic a Jaime Delano (de quien edita en estos días el segundo tomo de *2020 Visions*, realizado junto a Warren Pleece), a Carla Berrocal (*Hire*,



el terrible vampiro samurai), Alain Brion (de quien publican el primer álbum de la serie *Los rebeldes de Edaleth* en formato 17 x 24) o Paul Grist, autor de Jack Staff y protagonista de uno de los temas del presente número de TRAMA. Para el Salón del Comic de Getxo, Recerca llevará a Carla Berrocal, Fred Duval y Cristophe Quet (autores de *Travis*, serie de álbumes de ciencia ficción que en España verán la luz en tomos recopilatorios de 144 páginas).

SOLÍS HACE LAS AMÉRICAS

Fermín Solís ha sido invitado a participar en la antología *Project:*



Superior, un tomo editado por Adhouse Books en el que autores como Nick Abadzis, Jeffrey Brown, Scott Campbell, John Cassaday, Tony Consiglio, Paul Hornshcemeier, Dean Haspiel, Jim Mahfood, Tara McPherson, Scott Morse, Paul Pope, Rob Ullman y Brian Wood nos ofrecen una visión alternativa de ese fenómeno tan enraizado en la cultura popular de medio mundo que son los superhéroes.

PREMIOS ILUSTRADOS

Ya han sido fallados los premios Junceda, recayendo el Junceda de Honor en la revista catalana de historietas *Cavall Fort*. Una mención especial en la categoría de libro adulto la obtuvo Sergio Mora por *Linterna mágica* (Ediciones De Ponent). En la categoría de cómic resultó finalmente premiado Cifré por *Historias del tío final* (Glénat). Y el premio al autor de fuera de Cataluña fue para MAX por *Espiasueños* (La Cúpula).

Por su parte, el IV Saló Valencia Del Llibre ha premiado entre otros a *La felicitat segons Spinoza* de Maite Larrauri con ilustraciones de Max (Tàndem Edicions) como mejor libro editado en valenciano y a *Linterna*

Mágica de Jorge Zentner con ilustraciones de Sergio Mora (Edicions De Ponent) como mejor libro ilustrado en castellano.

CON UN BUSQUET BASTA

Hacia la primavera saldrá publicado el primer recopilatorio de



gags de *Con Uno Basta* dibujado por Josep Busquet, que constará

de 32 páginas. El autor ha ideado una curiosa campaña promocional en la que los ganadores saldrán dibujados y se llevarán ese original de premio. Para concursar hay que dirigirse al weblog de Busquet (blogs.ya.com/conunobasta) donde además de leer las reflexiones del autor pueden consultarse on line sus tiras.

VUELVE YOKO TSUNO

Jean François Sauré Editor, que hasta ahora se había especializado en las ediciones en euskera de variados álbumes franceses, se lanza ahora a la coedición en dos idiomas, euskera y castellano, como fórmula para abrir su mercado. Gracias a ello podremos disfrutar de las nuevas aventuras de Yoko Tsuno (*El junco celeste*) y de varios álbumes de produc-

MARVEL: CONTINUISMO CONFIRMADO

Nadie sustituye una fórmula de probado éxito por otra a menos que tenga un absoluto convencimiento de que su nueva propuesta es netamente superior a la antigua. Planeta DeAgostini llevaba más de treinta años experimentando con formatos, precios y contenidos del fondo editorial de Marvel y la publicación del plan editorial de Panini para los dos primeros meses del año que está a punto de comenzar indica que van a continuar editando la mayoría de los cómics del catálogo de Planeta. El hecho de que ésta hubiera optado en los últimos años por externalizar sus servicios y contratar a packagers para la realización técnica -traducción, rotulación y montaje del producto- ha servido para que dicha transición entre uno y otro editor sea tan imperceptible que salvo el sello del editor implicado, es poco probable que el lector no vaya a percibir diferencia alguna.

De momento, los principales cambios son que las *Bibliotecas Marvel Spiderman* y *Hulk* pasan de quincenales a mensuales, estrenándose en febrero una nueva *Biblioteca Marvel* dedicada a Iron Man; el cambio de formato de grapa a tomo en el caso de *Hulk* y *Punisher*; el estreno de varias colecciones mensuales como *The Pulse*, *Emma Frost*, *Mística*, *Venom* y el retorno de un personaje muy popular en Italia que no tuvo demasiada suerte en su primera incursión en el mercado español, *Ratman*.

También destaca la aparición de las primeras coediciones, que traerán varios tomos de diverso interés a nuestras librerías especializadas (*Emma Frost*, *Lobezno/Punisher*, *Thanos*, *Venom*...) y la edición de una revista de carácter informativo-promocional llamada *Panini Comics And News* al precio de 1,70 euros. **KOLDO AZPITARTE**



III SALÓN DEL COMIC DE GETXO GETXOKO III. KOMIKI AZOKA

PLAZA DE LA ESTACIÓN
DE LAS ARENAS
AREETAKO GELTOKIKO
PLAZA

ABENDUA
10 - 11 - 12
DICIEMBRE 2004
HORARIO-ORDUTEGIA
11.00 - 14.30
17.00 - 21.00

PRECIO
PREZIOA
1€

CHARLAS
HITZALDIAK
EXPOSICIONES
ERAKUSKETAK
MESAS REDONDAS
MAHAINGURUAK
VENTA DE CÓMICS
KOMIKI SALMENTA
TALLERES
TAILERRAK

*CON LA ROJA DE BBK + 1 GRATIS

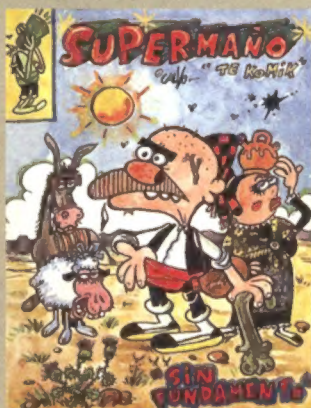
ción propia entre los que destacan *Gandhi, el maestro de la vida*, de Redondo, Garavano y Ferrer (2º Premio por la Paz Fernando Buesa Blanco) o *El tesoro de Nayarit*, de Gutierrez & Redondo (Col. Aritz, el pelotari).

DIBBUKS AVANZA

Dibbuku tienen previsto editar en breve los siguientes libros de ilustración: *Seres mitológicos y fantásticos*, de Tino Gatagán. *Los elegidos*, de Javier de Juan, Ana Juan, Toño Benavides, Raúl, Ulises, Fernando Vicente, Ricardo Machuca, Max, Keko, Calatayud, Mique Beltrán, Juan Berrio, Olivares, Linhart, Alex Fito o Juan Berrio. Y *El carpetón*, de Miguel Calatayud, de quien más adelante reeditarán también *La diosa sumergida*.

SUPERMAÑO PARA EL MUNDO

Desde Zaragoza, durante diciembre, nos llegará la primera referencia de una nueva editorial de cómic: Tomoshihi. Se trata de una necesaria recopilación de material de *Supermaño*, creación de Alberto Calvo, historias que han ido apareciendo durante varios años y bajo epígrafes diversos. *Supermaño* pasará al



álbum en 100 páginas en blanco y negro. Tomoshihi inaugura así sus planes editoriales, al alero de la tienda Taj Mahal, pero como entidad independiente, y continuará durante 2005 con más novedades. Mientras tanto, Taj Mahal, además del local, mantiene la web Tajmahalcomics.com desde hace casi seis años. Ahora, aprovechando el formato weblog, renueva constantemente artículos, novedades, noticias y presentaciones. Planean informatizar su abultado catálogo para ofrecer venta on-line durante el año 2005.

NO S DEJA UNA ESTELA

El pasado 22 de noviembre, a los 31 años, falleció en Barcelona Estela Montetes, actual responsable de prensa de la editorial Glénat, donde era muy querida. Periodista de excepción y una gran compañera, en lo profesional y en lo personal, la pérdida de Estela es un duro mazazo para todos los que la conocieron. Su colaboración ha sido esencial para los últimos números de esta revista. Desde TRAMA queremos transmitir un caluroso abrazo para todos sus compañeros y amigos, especialmente para la gente de Glénat que sin duda hicieron todo lo mejor para que Estela siempre los recuerde con una sonrisa en los labios.

GANADORES EXPOCÓMIC

El 26 de noviembre se entregaron los premios del salón del cómic madrileño, Expocómic. Según el jurado, la mejor obra española de este año ha sido *Libertadores* (Glénat) de Enrique Fernández mientras que la extranjera se la ha llevado *Jimmy Corrigan*, el

chico más listo del mundo (Planeta DeAgostini) de Chris Ware. En el apartado de mejor guión se ha premiado *Monster* (Planeta DeAgostini) de Naoki Urasawa. El mejor fanzine ha sido *Muchocómic*. También las entidades se llevan premios por su apoyo al mundo del cómic, este año, *El Mundo* por su Biblioteca Grandes Héroes del Cómic. Pepo Pérez, el dibujante de *El Vecino* (Astiberri) ha sido elegido como autor revelación.



Y por último, dos premios homenaje, el concedido a Alejandro M. Viturtia por su labor como editor Marvel y el premio a una carrera para Antonio Bernal.

PANTA RHEI EDITA

La galería y librería madrileña Panta Rhei, especializada en libros ilustrados lleva tres años vendiendo, exponiendo y presentando obras. Ahora, comienza su andadura como editorial con *El perro existencialista y otros cuentos de perros*, del actor, cortometrajista e ilustrador Zoe Berriatúa. Se trata de una edición bilingüe español / inglés de 100 páginas a color que contiene doce historias humorísticas de comportamientos perrunos.

XV SEMANA DE CINE FANTÁSTICO Y DE TERROR DE SAN SEBASTIÁN DONOSTI BAJO EL TERROR DE LAS VIÑETAS

Tras un tímido intento de dar cumplido espacio a las viñetas en su pasada edición, con un merecido homenaje al maestro Carlos Giménez, la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián ha contado el presente año con unas jornadas paralelas dedicadas íntegramente al cómic y su evidente conexión con el género.

Antonio Busquets, erigido como entregado comisario de la iniciativa, coordinó una programación modesta, rendida al noveno arte, cuya intención es crecer, lento pero seguro, en sucesivas entregas de la indispensable cita donostiarra, un festival engendrado para el deleite de los aficionados que no pierde frescura a pesar del paso del tiempo. El público ríe, brama, aplaude, silva y patalea según la sensación de lo que ve en la gran pantalla. Un espectáculo único que nos recuerda por qué se inventó esto del cine. Los tebeos son otra historia.

Centrándonos en las viñetas, las primeras Jornadas del Cómic de San Sebastián homenajearon a Enrique Ventura, el creador de *Grouñidos en el desierto* junto al malogrado Nieto, de quien pudieron verse planchas originales de sus mejores trabajos y sus incursiones en el cine elaborando diseños para películas como *El caballero del dragón*, toda una curiosidad. José Luis Macías, uno de los ilustradores más influyentes de la ciencia ficción española, reivindicado por sus imaginativas portadas de *Luchadores del espacio*, fue otro de los aplaudidos en Donosti, donde también pudo verse la exposición Antología del cómic español de ciencia ficción, un repaso a la fantasía en el ámbito del tebeo *made in Spain* a través de sus obras más relevantes. Sergio Bleda, aficionado a las viñetas oscuras, también mostró su trabajo, incluyendo algunos *story-boards*.

La relación entre cine y cómic fue objeto de una inevitable mesa redonda, al igual que el eterno dilema sobre su condición de industria o gueto en nuestras fronteras. La palabra crisis fue de nuevo la más pronunciada en dos charlas peliagudas, tan amenas como poco concurridas. La programación cinematográfica fue otro cantar, con la sala oscura del Teatro Principal donostiarra a rebosar. Relacionado con las viñetas, pudieron verse los últimos trabajos del iconoclasta animador Bill Plympton, el corto gamberro *Guard Dog* y el largo



foto: Archivo

Hair High, una revisitación de *Carrie* pasada de vueltas. Se llevó el premio DAMA al mejor cortometraje el dibujante de cómic Koldo Serra con *El tren de la bruja*, en un apartado que contó con trabajos de animación de gran calidad como *El enigma del chico croqueta*, del rey de la plastilina Pablo Llorens, y *Minotauromaquia*, de Juan Pablo Etcheberry. A destacar delirantes sesiones especiales, como la dedicada a *El ataque de los tomates asesinos*, uno de los bodrios más entrañables del género, y *616 DF. El Diablo Español vs. las Luchadoras del Este*, filme directo a la entrepierna, léase pornográfico, dirigido por la comiquera Sandra Uve, que cambia el carácter naif de sus viñetas por los fluidos catódicos. **BORJA CRESPO**

MIKE EL PRÍNCIPE VALIENTE

En realidad nunca se fue, pero tras la progresiva retirada y posterior muerte de Harold Foster, la serie languideció de la mano de John Cullen Murphy, un honrado profesional que poco tenía que ver con el trazo elegante y majestuoso de Foster. Tras la muerte de John Cullen Murphy a principios de año, fue Gary Gianni quien se hizo cargo de la vertiente gráfica de la serie, manteniéndose Cullen Murphy hijo como guionista. En aquella ocasión la incorporación de

Gianni a la página dominical no fue publicitada e incluso corrían rumores de una eventual cancelación de la serie.

Ahora se incorpora Mark Schultz a los guiones de la serie y algo ha cambiado en King Features, ya que anuncia que el nuevo equipo creativo (Schultz y Gianni) va a llevar al *Príncipe Valiente* a nuevas cotas de grandeza. En España su antiguo editor, Ediciones B, lleva años sin editar ni reeditar material alguno del personaje pero Planeta DeAgostini ha adquirido los derechos para la

edición española, siguiendo la reedición en tomos de la editorial americana Fantagraphics.

COMPRAR EL NEW YORKER

El ejemplar del New Yorker con fecha de portada del 29 de noviembre es el especial anual dedicado a los cómics. Con portada de Robert Crumb, contiene textos de Jonathan Franzer sobre *Peanuts* y varias historietas a cargo de Seth -en concreto cuatro páginas autobiográficas publicitando una marca de whisky-, Robert Weber, Roz Chast y otros.

DISNEY: UN GIGANTE DE LOS CÓMICS DESPIERTA

Aunque pocos sean conscientes de ello, alrededor de la mitad de los tebeos que se publican en el mundo son productos Disney, correspondiendo el otro 50% al resto de los editores. Sin embargo, en el mercado de librerías especializadas americano, su presencia es meramente testimonial. ¿Qué pasaría si un gigante mediático como Disney decidiera introducirse activamente en el mercado del cómic americano? Pronto tendremos una respuesta a esta pregunta, ya que Disney ha comprado los derechos de CrossGen tras su bancarrota y planea usar ese material para llegar al público más juvenil, ése al que sus productos clásicos no alcanzan.

Al parecer, el interés de Disney estaba centrado sobre todo en *Abadazad*, serie creada por J.M. DeMatteis y Mike Ploog, que mezcla realidad y fantasía (una niña descubre que su hermano desaparecido está prisionero en un reino mágico llamado Abadazad y se dispone a rescatarlo). Brenda Bowen, editora jefe del sello Hyperion Books de Disney, consideró que *Abadazad* era

muy adecuada para inaugurar un nuevo formato editorial que mezclara textos, ilustraciones y narración secuencial e hizo que Disney pujara por los derechos de CrossGen. Posteriormente, con *Abadazad* en un limbo legal y sus autores iniciando acciones legales para recuperar sus derechos, Disney llegó a un beneficio-uo acuerdo económico con ellos, por lo que ya se han puesto en marcha los engranajes para la producción de una línea de libros inspirados en la obra.

El resto de los cómics de CrossGen aún no tienen un futuro claro, pero dado el interés mostrado por Disney en modernizar su imagen ante un público juvenil -ahí están sus *Witch*, sin ir más lejos- y el creciente valor de los derechos de los personajes de cómic para desarrollar proyectos en otros medios como el cine o los videojuegos, no resulta descabellado pensar que podríamos estar ante el primer paso en la gestación de una tercera gran editorial en el mercado estadounidense. Por ahora, las informaciones disponibles indican que la división de cómics de Disney, radicada en Milán, será la que gestione el catálogo de CrossGen. **KOLDO AZPITARTE**

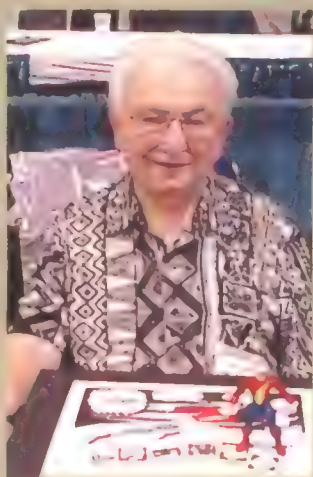
ABADAZAD



1
MAR
2004

MUNDO DEL CREADOR DE FLASH

Poco conocido fuera del reducido grupo de fans y estudiosos de la Golden Age, Harry Lampert falleció el 13 de noviembre a la edad de 88 años. Co-creador de Flash junto a Gardner Fox en



1940 (*Flash Comics* #1), serie en la que tan sólo permaneció cinco episodios, su principal contribución al medio fueron los diferentes gags publicados en prestigiosas publicaciones como *Esquire*, *Time* *New York Times* o *Saturday Evening Post*. Profesor de la New York School of Visual Arts, también adquirió gran notoriedad a raíz de la publicación de un popular manual acerca del bridge, juego por el que sentía auténtica pasión.

DAMOS COLATERALES

La debacle de CrossGen (editorial de la que hablamos en la noticia destacada), ha arrastrado consigo una pequeña editorial que recientemente había decidido dejar el acogedor paraguas de Image, MV Creations, declarada en bancarrota. Editora de *Masters Of The Universe*,

Dragon's Lair y otras series basadas en conceptos de fuera del mundo del cómic, cuyas licencias había adquirido previamente, la deuda de 140.000 dólares (60.000 de los cuales le eran debidos por CrossGen, una deuda de la que Disney no se hará cargo) ha acabado siendo una carga demasiado importante como para seguir adelante. En estos momentos, solicita donaciones de los fans para poder pagar a los artistas que trabajaron en sus últimos tebeos y que aún no han recibido un solo dólar, de hecho más de la mitad del dinero que debe la editorial lo debe a sus



autores. Highwater Books, otra pequeña editorial independiente que ha anunciado el cese de su actividad, no hablaba de deudas ni de donaciones en su comunicado. Su propietario, el también dibujante Tom Devlin, piensa tomarse un tiempo para dedicarse a la creación.

MUNDO DEL ZANICHERO

El primer héroe afroamericano de Marvel (creado por Stan Lee y Jack Kirby en el clásico *Fantastic Four* 52) vuelve a tener serie pro-

pia de la mano de Regie Hudlin, director y guionista de filmes como *House Party* cuya ambientación en el mundo del hip hop era lo que los directivos buscaban para actualizar al bueno de T'Challa y John Romita Jr, cuya participación en el proyecto es lo que a priori moverá a muchos fans a darle una oportunidad al título. La historia comenzará devolviendo a Pantera Negra a Wakanda y revisando su origen y su status quo en el Universo Marvel actual.

LARK EXCLUSIVO

Tras la contratación de Ed Brubaker, Marvel prosigue su caza de talentos tradicionalmente asociados a DC cerrando un contrato en exclusiva con Michael Lark que lo mantendrá unido a la Casa de las Ideas por dos años. Dada la larga relación creativa entre Brubaker y Lark, parece seguro que los proyectos en los que el dibujante se vea implicado sean obras guionizadas por Brubaker. Un fill in en la nueva serie del Capitán América, su primer encargo, dará paso a un proyecto del que aún no se han dado pistas. Lo que sí queda claro es que *Gotham Central* pierde así su referente visual, obligando a sus guionistas y editor a buscar un nuevo autor para una serie cuyas excelentes críticas no han evitado que tenga unas ventas flojas.

WIZARD WORLD 2007

La convención de Texas de este año generó muchas noticias, entre ellas, Dan Didio, director editorial de DC Comics, anunció que *Identity Crisis* será recopilada en un tomo que se pondrá a la venta en septiembre u octubre de

2005 y dio a conocer un proyecto de tres números realizado por Ian Churchill y Judd Winick protagonizado por Superman y el



Capitán Marvel.

Por su parte, Jim Lee anunció varias series nuevas en Wildstorm para el 2005, como *Legend* de Howard Chaykin y Russ Heath o la nueva de Warren Ellis, *Desolation Jones*, dibujada por J. H. Williams III. Dan Buckley, presidente de Marvel, anunció una nueva miniserie escrita por Joe Casey y ambientada en los primeros tiempos de *Los 4 Fantásticos* con el título *Fantastic Family*, que también tendrá conexiones con la inminente película. Por último, reveló el título del próximo proyecto del ocupadísimo Brian Bendis para *Los Vengadores: House Of M*.

MANDRAKE VS. BIN LADEN

La página web Anónima Fumetti rescata una curiosa historia de la primera aventura de Mandrake, publicada de junio a noviembre de 1934: Mandrake se enfrenta a su archienemigo el Cobra, "un

fanático, jefe de una poderosa secta secreta que pretende controlar el mundo... allí donde ocurren cosas terribles allí está el Cobra y aún no hemos conseguido encontrarlo". Esta descripción no dejaría de ser la de cualquier malvado clásico del cómic, si no fuera por el asombroso parecido que el Cobra guarda con el no menos escurridizo Osama Bin Laden. Pero el parecido no se limita al físico. El enemigo de Mandrake además de usar la magia negra para conseguir sus fines, se sirve de explosivos y productos químicos que fabrica en su propio laboratorio. Seguramente Lee Falk y Phil Davis nunca se imaginaron que, setenta años más tarde, su malvado de papel se encarnaría en el enemigo público número 1 del siglo XXI.

HOMENAJE A EDUARDO FERRO

El 3 de diciembre se celebró en Buenos Aires un homenaje a Eduardo Ferro, célebre humorista gráfico de 86 años, una influencia para todo el humor posterior. Quince páginas de tiras del marino Langostino han sido redibujadas por todos los artistas que quieren reconocer la importancia de su legado, respetando sus guiones al pie de la letra. Entre otros, participan Oswal, Alberto Salinas, Solano Lopez, Oscar Grillo, Carlos Garaycochea y Jorge De los Ríos.

100 FANS DE MANDRAKE

...no pueden estar equivocados. El fin de semana del 13 y 14 de noviembre se congregaron en Minneapolis para la convención Fiddler's Green. Acudieron Jill Thompson, Karen Berger, Charles Vess, Caitlin Kiernan, Todd Klein y el propio Neil Gaiman, todos

implicados en el desarrollo del señor de los sueños. La noche del sábado tuvo lugar una subasta para recaudar fondos para la Comic Book Legal Defense Fund, organización que cuida de los derechos civiles de los autores. Niel Gaiman donó originales, se subastaron dos nuevas páginas inéditas y adelantos de próximos trabajos del británico. Se reunieron 45.000 dólares.

TONY MILLIONAIRE CENSURADO

El dibujante neoyorquino de la tira cómica (recopiladas por Fantagraphics) *Maakies*, Tony Millionaire, ha sido forzado a autocensurarse en esta misma tira por el Gobierno Federal debido al uso repetido de la palabra "coño". Recibió tres requerimientos por escrito que le obligaron a sustituirla por "vagina" en la versión online de la historieta. *Maakies* se publica semanalmente en ocho periódicos estadounidenses y, desde el año pasado, se realiza una naimación en el programa Saturday Night Live de la NBC.



FIN DE SIGLO (L'UNION)

Según las declaraciones de su creador, Derib, el recién editado décimo noveno álbum de Buddy Longway, *Revolte*



(Revolta), será el penúltimo del ciclo del famoso trampero. Así, en el vigésimo volumen y tras más de treinta años en el mercado, éste personaje acabará de contar su historia y la de su familia. Se comenta que, tras el cierre, se iniciará otro ciclo dedicado a un personaje que fue ganando importancia en la serie, su hija Kathleen.

LOVE ME TENDRA FANTASMA

El sector de la prensa especializada francesa vive un momento de esplendor y asiste a la incorporación de dos nuevas cabecezas que vienen a sumarse a *Bo Doï*, *Bédéka* y *BD Mag*. En diciembre inicia su andadura

BD, titulada *L'Art de la Bande Dessinée*. De periodicidad bimestral, viene a sustituir a *Calliope* de la que mantendrá la costumbre de dedicar una atención preferente en cada número a un autor europeo, otro estadounidense y un tercero japonés. El primer número incluye entrevistas a Enrico Marini, Takehiko Inoue y Bill Willingham. Un mes después verá la luz *Khimaira Magazine*, especializada en el género fantástico en la literatura, cine, juegos e historieta. El primer número publicará entrevistas a Jean Van Hamme y Philippe Delaby, un artículo sobre Joan Sfar y reseñas de novedades.

ANSIA ENCICLOPEDISTA EN EL CÓMIC

Parece que el inicio de un nuevo siglo arrastra consigo cierta urgencia enciclopedista. En Francia se publica la segunda edición de *Diccionario mundial del cómic* bajo el título *Le Larousse de la BD* (El Larousse del cómic), compilado por Patrick Gaumer, director de redacción de *Le Monde* y destacado aficionado al género. Dicha obra tiene casi 1.000 páginas, 2.200 entradas y cubre un espectro del cómic a escala mundial, no sólo la producción francesa. En directa competencia, también ha aparecido *BD Guide* (Guía del cómic), con casi el doble de páginas y entradas que la anterior, realizado por C. Moliterni (fundador del salón de Angoulême, antiguo editor de Dargaud y coautor de la primera edición del Larousse del cómic previamente citado), M. Denni, co-fundador de la revista *Le collectionneur des BDs* (El coleccionista de cómics) y N. Michel-Szelechowska, historiadora del arte, entre otros. El enfoque de esta obra es más lúdico, con diferentes puntos de vista, abundantes anécdotas, una lista de películas basadas en cómics, 500 preguntas tipo trivial para poner a prueba nuestros conocimientos, etc. Más específico es *Eccoci Ancora Qui* (Aquí estamos de nuevo), firmado por A. Castelli, creador de *Martin Mystère* y gran conocedor del noveno arte. Castelli se centra en los primeros veinticinco años del cómic americano, aportando unas 5.000 ilustraciones inéditas o poco conocidas. Pero en Italia, la nueva edición de *La grande avventura del fumetto* (La gran aventura del cómic), una enciclopedia en fascículos editada a primeros de los 90 por DeAgostini, ha sido cancelada en el cuarto fascículo. **RICARDO LÓPEZ**



LA REVISTA LIRE

La revista *Lire* dedica su primer número fuera de colección a celebrar el 45º aniversario de Astérix. Un buen abanico de autores de historieta le rinde homenaje: Moebius, Bilal, Loisel y Zep entre otros. *Lire* ha conseguido también el tributo de escritores tan conocidos como Arturo Pérez-Reverte, Amélie Nothomb, Daniel Pennac y Umberto Eco. El número se completa con una entrevista a Uderzo, una útil cronología, facsímiles de los guiones de Goscinny y otros documentos que permiten ver cómo trabajaba el creador literario del célebre guerrero galo. La mítica *Pilote* vuelve a los quioscos con un número especial. El éxito de la reaparición de esta cabecera en junio de 2003, ha llevado a sus



responsables a repetir la experiencia con un número de 164 páginas en el que colaboran, entre otros muchos, Boucq, Christin, Giraud, Guarnido, Juillard y Mézières. Éste no será el último y en Dargaud se habla de periodicidad irregular para los próximos números. Por último, el número especial de noviembre de la edición francesa de *National Geographic* está dedicado a los autores de cómic que la han utili-

zado como fuente documental. Personajes como Tintin, Corto Maltés, Spirou, Blake o Mortimer evidencian deudas con sus reportajes fotográficos.

TAMBIÉN EN ITALIA

La revista *Inguine Mahazine*, publicada por Coniglio editore, dedica su número 5 a Mussolini, agitando su fantasma de papel con diversas colaboraciones de autores de cómic entre las que destaca una historia, inédita en Italia, de 22 páginas de Joe Sacco sobre los bombardeos de Malta.

TINTIN CRISTIANO Y ANTE LÍMITA

La revista Catalunya Cristiana, semanario de información y cultura religiosa, dedica su portada y tres páginas interiores a varios artículos sobre Tintin y asegura que fue concebido por su creador como un modelo para difundir valores cristianos entre los jóvenes. El titular de la primera página califica a Tintín de "héroe comprometido con las causas justas". Pero en Francia vuelve a cobrar actualidad la polémica suscitada el pasado mes de julio por la publicación en la revista *Lire* de un reportaje de Emile Brami en el que se aseguraba que Hergé habría tomado los primeros insultos haddockianos del panfleto antisemita de Céline *Bagatelles our un massacre*. En un libro de reciente aparición, *L'Affaire Haddock*, Brami insiste en su tesis y desarrolla los argumentos a favor de su descubrimiento.

MOEBIUS Y MIYAZAKI EXHIBEN

El 1 de diciembre comienza una exposición en París sobre Moebius (*El Incal*, *El Teniente*

Blueberry) y de Hayao Miyazaki (*Porco Rosso*, *La Princesa Mononoke*). En dicha exposición se hace hincapié en aquellos



aspectos que les unen: preocupaciones ecológicas, querencia por lo fantástico, un arte del espacio, etc. Abierta al público hasta el 13 de marzo de 2005 en el Museo de la Moneda; entradas a la venta en FNAC.

ABANDONOS EN DUPUIS

La adquisición de Dupuis por parte de Média-Participations (propietario de Dargaud y Lombard) ha dado lugar a la marcha de varios responsables de la editorial. La partida más reciente es la del director de fabricación. El motivo alegado es que en los sucesivos las tres editoriales compartirán un mismo responsable de fabricación, una sinergia que al parecer ya funciona en el departamento comercial. De esta manera los editores del grupo estarían en una posición más ventajosa de cara a negociar con grandes clientes como los hiper y los supermercados. Cada empresa del grupo conservará, sin embargo, su autonomía editorial.



TODOS
LOS MIÉRCOLES
TIENES UNA
CITA CON

Mister k

¡LA NUEVA REVISTA
DE HUMOR QUE

NO

TE COMPRARÁN
TUS PADRES!

**CADA SEMANA
EN TU QUIOSCO**

¡CON UN JUEGO DE
CARTAS DE ESTRATEGIA,
SUERTE Y HUMOR!

De Regalo

Y EN NUESTRA WEB

www.revistamisterk.com

CONSIGUE LOS NÚMEROS QUE
TE FALTEN, DISEÑA TU CAMISETA,
CONOCE A LOS PERSONAJES...



¡Y MUCHAS
COSAS MÁS!

Hiroshi Motomiya es el autor de *Kuni ga moeru* (El país arde), manga que presenta la vida de un burócrata japonés en los años anteriores a la II Guerra Mundial. El manga ha tenido una fuerte repercusión en los medios al hablar de la masacre de Nangjing, un episodio de 1937 protagonizado por el Ejército Imperial japonés en el que, según algunas fuentes, se exterminaron a más de 300.000 chinos, y que según otras podría no haber tenido lugar nunca. Dado que es una herida aún abierta en las relaciones entre ambos países, Shueisha, editorial al cargo de la revista *Weekly Young Jump* donde se publicaba la historia, ha decidido suspender su edición el pasado octubre hasta nuevo aviso. Asimismo, en su paso a tomo recopilatorio, corregirá ventiún planchas que contenían "escenas inapropiadas".

ANIMACIÓN & FICCIÓN
Ghost In The Shell 2: Innocence de Mamoru Oshii, basado en el manga de Shirow Masamuna, está en la lista de once películas seleccionadas por la Academia estadounidense que podrían

competir en la categoría de mejor largometraje animado en la próxima ceremonia de entrega de los Oscar. Esta esperada secuela, coproducida por Hayao Miyazaki, rivaliza con *Los Increíbles*, *The Polar Express* o *Shrek 2*. Las opiniones se dividen entre los que creen que puede tener una mínima posibilidad de ser nominada y los que la descartan tajantemente. La respuesta, el 25 de enero.

LA PELÍCULA DEL AÑO

Howl's Moving Castle, último largometraje de Hayao Miyazaki estrenado el pasado 20 de noviembre en Japón, ha tenido presencia en 450 salas, lo que significa un promedio de 1 de cada 6 de todas las existentes en Japón. Es el mayor despliegue conseguido jamás por una película en el país, récord cuyo anterior ostentador fue, cómo no, *La princesa Mononoke*, película de 1997 del mismo director.

LA PELÍCULA DEL AÑO

Tras muchos rumores y noticias, James Cameron ha confirmado que comenzará el próximo verano el rodaje de *Battle Angel Gunnm*. La película, que está

basada en el manga homónimo de Yukito Kishiro, contará, según se especula, con una protagonista completamente creada en 3D, así como una mayoría de escenarios realizados también por ordenador.

LA PELÍCULA DEL AÑO

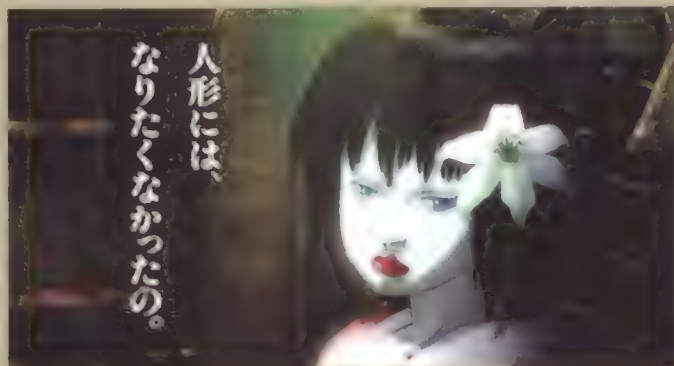
Empujados probablemente por las bajas ventas, la editorial Shueisha ha decidido posponer la edición del tomo 32 de *Shaman King*, que cerraría esta



serie, pidiendo a sus lectores que escriban apoyando su edición. Sólo si éstas demandas superan los 50.000 lectores verá ese tomo la luz del día.

LA PELÍCULA DEL AÑO

Naoki Urasawa (*Monster*, *20th Century Boys*) y Yoshihiro Tatsumi (*La gran revelación*, *Infierno*) son dos de los autores japoneses sobre los que más se ha escrito durante este último año, y ambos están confirmados para la próxima edición del Festival internacional de la bande dessinée de Angoulême, del 27 al 30 de enero.



"El Graduado Escolar"

Sabes que necesitas el Título Oficial, y no hace falta decirte lo importante que es.

El Graduado Escolar hoy se llama Graduado ESO
ESO significa: Enseñanza Secundaria Obligatoria y deberías tomarlo así.

El Curso de Graduado ESO que imparte CCC es tan claro como este anuncio. A tu ritmo, con un tutor personal que no permitirá que abandones hasta que superes el examen oficial y saques tu Título

Con él estarás abriendo para ti, un mundo de nuevas oportunidades laborales pero, sobre todo, personales

Es por él, y eres capaz.

Ahora, eso sí, prepárate, porque una vez que obtengas tu Título, igual te toca afilarlo todos los días



CCC 5 Años

WMZ

MÚSICA

- Guitarra
- Teclado
- Acústico
- Sólo

CULTURA E IDIOMAS

- Graduado ESO, preparación al Título Oficial
- Acceso a la Universidad para Mayores de 35 años
- Inglés: "Hable inglés con sólo 1000 palabras" Método Maurer
- Francés Alemán

PROFESIONES SANITARIAS

- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Geriatria
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio

MEDICINAS

COMPLEMENTARIAS

- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía
- Herboloterapia
- Quiromanipulador (MDF)
- Monitor de Yoga

VETERINARIA

- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento canino
- Peluquería canina
- Auxiliar (único ecuestre)

DEPORTES

- Monitor de Aeróbic y de Fitness
- Monitor de Preparación Física (Entrenador Personal)

BELLEZA Y MODA

- Estética
- Peluquería
- Mielosa profesora de Corte y Confección
- Diseño de Moda

ARTES Y DECORACIÓN

- Decoración Profesional
- Escaparatismo
- Curso Práctico de Tapicería
- Monitor de Manualidades
- Fotografía
- Dibujo

HOSTELERÍA

- Cocina Profesional
- Hostelería

PROFESIONES TÉCNICAS

- Electricista Profesional
- Fontanero
- Profesor de Autoescuela
- Técnico en Construcción de Obras
- Electrotecnia y Electrónica
- Mecánico de Coches y Motores
- Mantenimiento Industrial
- Técnico en Plásticos Industriales

RIESGOS LABORALES

- TÍTULO OFICIAL de Técnico Superior de Prevención de Riesgos Laborales (Labor Prevención y Consultoría S.A.)
- TÍTULO OFICIAL de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Labor Prevención y Consultoría S.A.)
- Técnico Auxiliar de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Labor Prevención y Consultoría S.A.)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Calidad

INMOBILIARIA

- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Inicas
- Master en Gestión Inmobiliaria

OPOSICIONES

- Justicia
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Auxiliar de la Administración del Estado

EMPRESA E INFORMÁTICA

- Administración de Empresa
- Técnico en Coaching
- Experto en Bolsa e Inversiones
- Contabilidad
- Marketing y Gestión Comercial
- Asesor Fiscal/Asesor Laboral
- Secretariado
- Relaciones Públicas y Protocolo
- Domina y práctica del PI
- Técnico en Diseño Web
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

www.planetacomic.net

**TODOs los cómics
A TU ALCANCE**

Exclusivos derechos de distribución
Más de 50 años de experiencia
Cientos de series en la red
La web de los cómics y mucho más

Cómic
Star Wars
Muñeco militar
Muñecos
Merchandising
Cine
Libros
Música

Nacho Vigalondo

Hey, Mr. Morrison!

Alejo Montoya



Este mayo tuve la esplendorosa oportunidad de viajar a Canadá, en calidad de cortometrajista español, oiga. En un abstraído deambular por una calle de Toronto me topé con Grant Morrison. O al menos, con un tío flaco, calvo, con gafas de mosca y gesto afilado. En aquellos días yo vivía particularmente arrebatado por *Los Invisibles*, *Flex Mentallo*, los *New X Men*... Por otro lado, era la primera vez que viajaba al nuevo continente y las expectativas se me habían disparado. Claro, claro, Norteamérica, un mundo donde puede pasar cualquier cosa, como toparse con un... eh... guionista de cómics escocés. Caminé tras él a una distancia no muy prudente un par de calles, tres, me temo que más. Una de las cumbres de mi *star system* particular se encontraba ahí, a pocos metros de distancia, y en aquel momento intentar hablar con él era un acto reflejo. Entré en un siniestro bucle: el señor Morrison me había visto desde el primer momento, así que cada presentación que ensayaba se veía sustituida por otra más forzosamente prudente, ya que cada minuto que pasaba mi presencia era más difícil de excusar.

De repente, había sucedido, me había convertido en un fan de baja estofa, todo aquello que siempre me había parecido rebajante para una industria necesitada de templeanza e inteligencia. Sentí una oleada de triste autocompasión. Y la creciente certeza de que aquel pobre tipo podía perfectamente no ser Grant Morrison. Me senté en un banco y estuve un rato mirando las baldosas de Norteamérica.

A mi vuelta a España se me ocurre, en un momento distraído, buscar en Internet. Y descubro que Grant Morrison tenía planeado visitar Toronto la misma semana que yo, como invitado de unas jornadas de cómic. Después, escarbando en los datos, descubro que Morrison, finalmente no pudo acudir a Canadá por cuestiones personales. Vale, vale, por favor, casualidades cósmicas, pónganse en fila.

La única distancia entre el fan enloquecido y el aficionado analítico y consecuente es que el segundo tiene a sus ídolos más lejos. Aquella tarde fui catapultado a través del multiverso para comprobarlo. Y no les cuento la vez aquella en la que Dave McKean estuvo a punto de zurrarme. ■

los tebeos del

Doctor Memoria

Más de tres lustros hace ya de la obra grande de Martí, ese excelente cronista de la mediocridad y el desasosiego, vanguardista de la formación titular primera de *El Vibora* y de quien recientemente vimos reeditado su *Taxista* (Glénat) y sus *Historias de realismo sucio* (Edicions de Ponent). *Doctor Vértigo*, todavía incólume como pieza de terror doméstico y psicológico, es el retrato gélido de Alicia y sus circunstancias, una ama de casa sumida en una depresión al uso, sin más, y protagonista de un viaje al país de la frustración, la química, el semen, la religión y la angustia. Artista elogiado por los lumbreras de *Raw*, Martí logra con esta aventura uno de los cómics más excéntricos del underground español, un informe más allá de la delgada línea roja, minado de fabulosas splash pages y de diagramas de pronto diegéticos que conforman el laberinto íntimo de Alicia, pleno de tensión gráfica y oscilante entre el psicodrama y el capricho icónico, desposeído de lírica y propietario de un dibujo preciso que suple y ahoga cualquier posible carencia técnica. Leer *Doctor Vértigo*, para que se hagan una idea, es algo así como saborear metal con el estómago vacío...



AMIGO COLECCIONISTA:

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS FIGURAS ARTICULADAS DE ACCIÓN.



Juaco Vizuite

previews



PREVIEWS | DICIEMBRE 2004

4,5 dólares. Diamond. previews.diamondcomics.com

Previews es el nombre del catálogo de compra por correo de material americano en el que puedes ver imágenes y leer descripciones de los comic books, tomos, revistas, libros, DVDs y merchandising que será puesto a la venta dentro de tres meses y pedirlo a tu librería favorita. Este mes, el material de febrero.

Tenéis aproximadamente una semana desde que sale el TRAMA hasta que las librerías cierran el plazo para vuestros pedidos de importación, así que si no queréis perder la cabeza entre tanta algarabía navideña, haced caso de nuestras recomendaciones; este es el mes de Grant Morrison. .

Diciembre llega cargadito de novedades interesantes, destacando el estreno simultáneo de dos miniseries escritas por Grant Morrison para DC: *Vimanarama* (tres números, junto a Phillip Bond) y *Seven Soldiers* (miniserie de seis números dibujada por J.H. Williams III, que este mes finaliza su excelente *Promethea* junto a Alan Moore).

Otras novedades destacadas del mes es la miniserie en prestigio *Legend*, que aúna a todo un veterano de la industria, Russ Heath con quien en su día fuera enfant terrible del medio, Howard Chaykin, en una historia inspirada en la novela *Gladiator*, de Phillip Wyllie y que es considerada como el antecedente directo de Superman. Tampoco nos gustaría olvidar la miniserie de seis números *The Twilight Experiment*, escrita por Justin Gray y Jimmy Palmiotti y dibujada por un Juan Roman Cano Santacruz en plena forma. El especial *Solo* está dedicado en esta ocasión a Paul Pope y puede ser más que interesante dada la calidad del autor, al igual que *Batman The Man Who Laughed*, de Brubaker y

Mahnke. En el terreno de los tomos recopilatorios de DC, dejamos constancia de la aparición de nuevas entregas de *Flash*, la *JSA*, el comienzo de la recopilación de la saga *War Games* o el siguiente tomo de *Lucifer*. Todos ellos de notable interés y nula capacidad de sorpresa.

Marvel por su parte, desembarca con una nueva tanda de ejemplares que a buen seguro harán las delicias de sus lectores, como *Young Avengers* (un título algo tonto a priori pero que basa su gancho en el guionista, Allan Heinberg, conocido por su trabajo en *The O.C.* y *Sexo en Nueva York*), *Black Panther* (que pretende pasar al príncipe de Waanda por el tamiz hip hop, con Romita Jr. a los lápices), *Shanna: The She Devil* (tebeo desvergonzadamente onanista ideado por quien más voluptuosas mujeres dibuja junto a Adam Hughes: Frank Cho) y *Daredevil: Redemption* (miniserie dibujada por Michael Gaidos y por primera vez en mucho tiempo, no escrita por Bendis, quien pronto abandonará la serie regular).

En cuanto a los cada vez más abundantes tomos, destacamos la edición de dos volúmenes en tapa dura, *Ultimate X-Men Vol. 4* y *Fantastic Four Vol. 2*, productos dignos de estar en la librería del buen aficionado, varios tomos de mutantes de desigual interés (*X-Men: Day Of The Atom*, *Uncanny X-Men Vol. 2*, *X-Men: The End. Dreamers and Demons*, *Sabretooth*, *New Mutants*, *Rogue...*) y curiosidades como el *Essential Luke Cage* (camp y colorista como pocos) o *Marvel Weddings*, que recoge los principales eventos nupciales de la Casa de las Ideas.

Image también lanza un buen puñado de nuevos títulos, como *The Atheist* (de Phil Hester y John McCrear, una gamberrada simpática), *Deity: Requiem* (o el retorno de una vieja gloria de la Image de los noventa), *Savage She Dragon* (si Marvel lo hizo, por qué Larsen habría de ser menos) y los tomos *Freak Show* (recopilando material antiguo de Bruce Jones y Bernie Wrightson que aquí vimos gracias a Toutain), *Wildguard: Casting Call* o *Frankenstein Mobster* (o cómo un juego de palabras da para hacer una serie).

Dark Horse tampoco para y lanza *Manga Darkchylde*, una versión amerimanga del personaje creado por Randy Green que probablemente tenga un mejor futuro comercial cuando sea recopilada en tomo, tal y como ocurre con *Usagi Yojimbo*, que este mes edita su último tomo hasta la fecha y que lleva por título *Fathers And Sons*. Otra reedición de interés es el segundo volumen de la colección clásica de *Magnus The Robot Fighter*, remasterizado para la ocasión aunque como siempre a un precio algo excesivo.

El resto de las editoriales independientes ofrecen miniserie de gran interés como *Ed The Happy Clown* de Chester Brown, *Little Star* de Andy Watson y antologías como *Mc Sweeneys* o *New Smithsonian Book Of Comic Book Stories*, dirigidas a un público no habitual, pero con una excelente selección de autores.

LOS 15 DEL MES

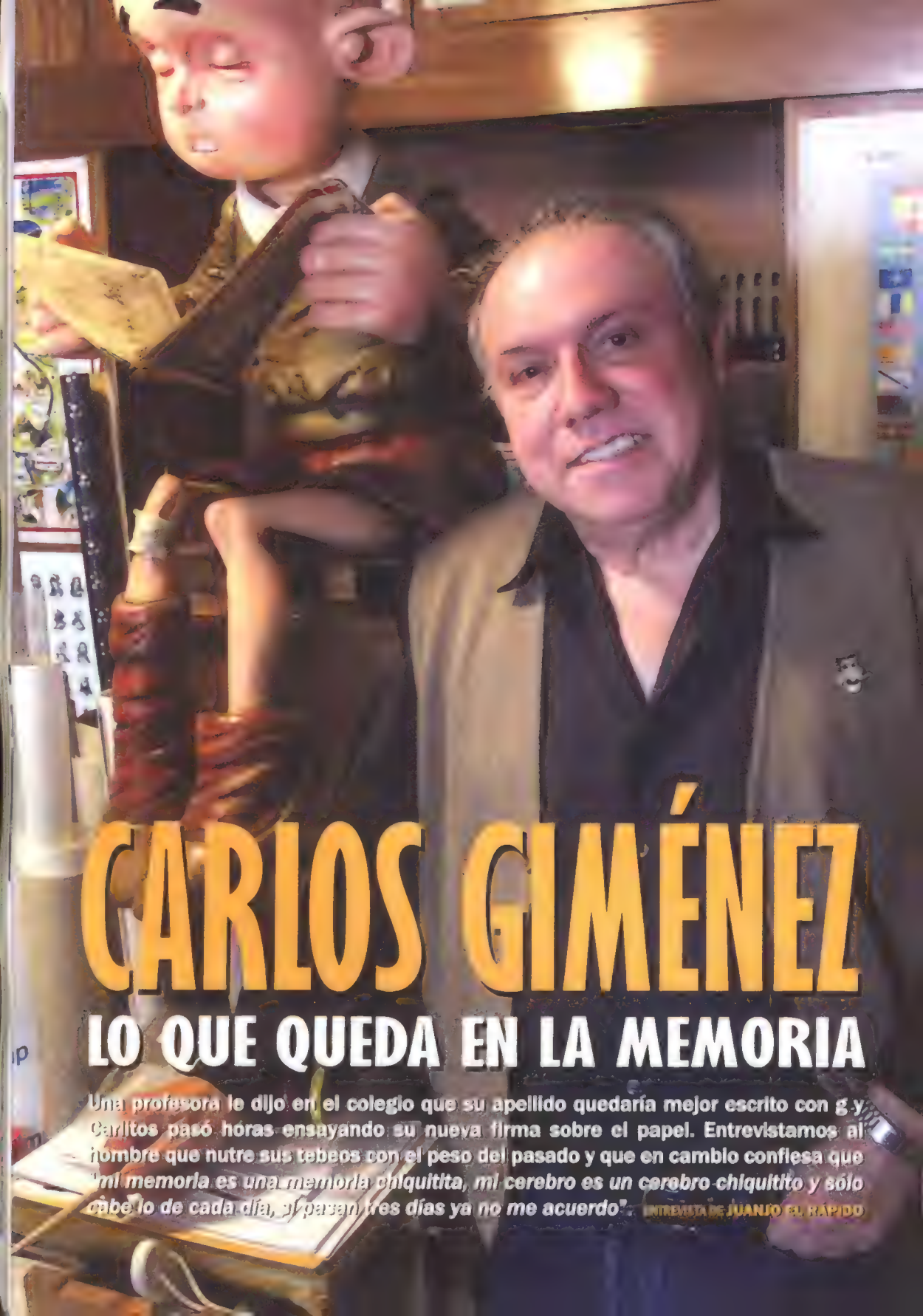
Usagi Yojimbo: Fathers And Sons. Stan Sakai. Rústica. 200 págs. B/N. 16 \$. (Pág. 29). **Batman: The Man Who Laughed.** Brubaker y Mahnke. Prestigio. 48 págs. Color. 6 \$ (Pág. 60). **Seven Soldiers.** Morrison y Williams. Comic book. 48 págs. Color. 3 \$. (Pág.78). **Legend.** Chaykin y Heath. Prestigio. 48 págs. Color. 6 \$. (Pág. 98). **The Twilight Experiment.** Gray, Palmiotti y Santacruz. Comic book. 32 págs. Color 3 \$. (Pág. 103). **Vimanarama.** Morrison y Bond. Comic book. 40 págs. Color. 3 \$. (Pág.110). **The Atheist.** Phil Hester y John McCrear. Comic book 32 págs. B/N. 3,5 \$. (Pág.131). **Freak Show.** Bruce Jones y Bernie Wrightson. Rústica. 64 págs. B/N. 13 \$. (Pág. 143). **Young Avengers.** Heinberg y Cheung. Comic book. 32 págs. Color. 3 \$. (Pág. 176). **Black Panther.** Hudlin y Romita Jr. Comic book. 32 págs. Color. 3 \$ (Pág. 176). **Shanna: The She Devil.** Frank Cho. Comic book. 32 págs. Color. 3,5 \$. (Pág. 176). **Fantastic Four Vol. 2.** Waid y Wieringo. Cartoné. 264 págs. Color. 30 \$. (Pág. 176). **Essential Luke Cage.** Varios. Rústica. 544 págs. B/N. 17 \$. (Pág. 176). **Ed The Happy Clown.** Chester Brown. Comic book. 32 págs. B/N. 3 \$. Drawn and Quarterly. (Pág 260). **Little Star.** Andy Watson. Comic book. 32 págs. B/N. 3 \$. Oni Press. (Pág. 306).



SUSCRÍBETE A TRAMA

TRAUMATÍZATE POR SÓLO 25 EUROS AL AÑO Y RECIBE CÓMODAMENTE EN TU CASA LA REVISTA TODOS LOS MESES
ENTRE TODAS LAS SUSCRIPCIONES RECIBIDAS ESTE MES SORTEAREMOS UN ÁLBUM DE CRUZ DEL SUR DE LUIS DURÁN Y RAQUEL ALZATI

Escribenos a suscripciones@astiberri.com o a TRAMA. Apto. de Correos 485, 48080 Bilbao



CARLOS GIMÉNEZ

LO QUE QUEDA EN LA MEMORIA

Una profesora le dijo en el colegio que su apellido quedaría mejor escrito con g y Carltos pasó horas ensayando su nueva firma sobre el papel. Entrevistamos al hombre que nutre sus tebeos con el peso del pasado y que en cambio confiesa que "mi memoria es una memoria chiquitita, mi cerebro es un cerebro chiquitito y sólo cabe lo de cada día, si pasan tres días ya no me acuerdo".

ENTREVISTA DE JUANJO EL RÁPIDO

En el equipo de baloncesto del Estudiantes hay un jugador, Carlos Jiménez, a quien la grada no suele dudar en gritar "*imenudos huevos tienes!*". Pero Carlos Jiménez no es el máximo reboteador, ni el que mete más puntos, ni el que tiene mejor porcentaje en los tiros libres. Es, no obstante, el jugador más valioso del equipo porque todo lo que hace lo hace bien. Y además, lleva diez años en el mismo club. Carlos Giménez (Madrid, 1941) peca de lo mismo: probablemente no sea el mejor dibujante del mundo y seguro que algún guionista le supera pero si se trata de contar historias utilizando viñetas pocos pueden considerarse a su altura. Y además, lleva toda la vida comprometido con unos ideales de los que se han beneficiado muchos artistas que han venido después de él. Una soleada y fría mañana de noviembre, la conocida hospitalidad de don Carlos nos abre sus puertas -las de su casa y su mueble bar- para disfrutar de dos horas de charla con la excusa de la aparición de un nuevo volumen de *Los Profesionales*.

El quinto ya ¿verdad?

Creo que sí, que ya casi ni me acuerdo: el quinto de *Los Profesionales*, el séptimo de *Paracuellos*, el segundo de *Barrio*. Llega un momento en que me hago un lío; me ocurre, por ejemplo en *Barrio*, que cuando he dejado una serie me pierdo y tengo que volver a mirar lo que hice para repasar los personajes. Si me pides que dibuje a Hom me echo a temblar porque ni me acuerdo. De todos modos, tengo esa necesidad de continuar capítulos de series ya abiertas, un poco como engarzando ciclos: la infancia, el chaval que fui en *Barrio* y una edad más tardía en la serie que ahora ve la luz en su quinta entrega. Tengo un montón de material pendiente que no quiero desperdiciar. Tengo amigos desde la etapa de *Paracuellos* que tienen cosas que contarme y yo quiero escuchar. Por ejemplo, al dibujante Adolfo Usero lo conozco ya desde el *Auxilio Social*.

¿Y es un álbum de historias, como el 4?

No. De hecho, lo que va a ser el 5, lo empecé a dibujar antes que el 4. Incluso tenía la mitad de las historias pero de pronto dije

"no quiero hacer esto, quiero hacer otra cosa", y me puse a hacer el 4. Estaba entre hacer dos tipos de álbum: de historias cortas de broma, humorísticas, de anécdotas y picardías de dibujantes, que es de lo que va el 4 pero quería contar cómo eran las cosas haciendo más historias, ocho o diez, y más cortas. Así he podido tocar las dos posibles vías por las que yo creo que han de ir *Los Profesionales*, y así ver cuál tiene más aceptación. Y realmente del 4, con todo el dolor de mi corazón, he recibido muy poquitas opiniones. Casi nadie ha hecho una reseña, nadie ha dicho nada y no sé si ha gustado o no ha gustado.

¿Los Profesionales fue un encargo para la revista Rambla?

No, en absoluto, yo desde *Dani Futuro* ya no respondo al esquema del encargo. Decidía mis propias historias y así las presentaba al editor. Si algo he conseguido en esta profesión es ser libre a la hora de hacer mis tebeos. Cuando escribes, lo que quieres es que todo quede claro y que la historia sea buena y original pero cuando estás dibujando lo que pretendes es pasártelo bien con el papel y el lápiz. Hay cosas que son tan jodidas de dibujar... ¿por qué he hecho este guión?, te preguntas. Recuerdo una historieta, *Un día, un lugar, una cita* que se convirtió a la vez en un reto y un coñazo porque tenía que sacar a un tipo que hablaba por teléfono durante un montón de páginas y la conversación era



tan intimista que no podía abrir plano así que fue un reto dibujar tantas veces al hombre de tal modo que no resultase aburrido tanto para el lector como para mí.

Pero sí fue publicado por Rambla.

Cuando surge la revista, aquel intento de emancipación de los autores, se produce una sucesión de reuniones interminables y mientras yo ya estaba con la serie, así

"Me gustaría retomar personajes de hace tiempo como Gringo o Dani Futuro y cerrar, con el permiso de los guionistas, cada serie con un capítulo final donde éstos héroes tuviesen que luchar por cosas más prosalcas y tangibles".

que cuando acaban aquellos simposiums y al fin va a salir la revista, la cantidad de páginas que yo había producido daban para un álbum, que finalmente se hizo y que creo lo sacó la propia publicación tras darlo a la luz seriado en el tebeo.

Glénat reedita en diciembre tu obra *Sabor a menta y otras historias*, ¿qué tipo de trabajo es?

Un álbum al que yo le tengo mucho cariño porque son ocho o nueve historias cortas, cada una de su padre y de su madre, que estaban desperdigadas y me parecía una pena que no formaran parte de ningún álbum, así que confeccioné uno de retales que publicó en su momento Ediciones De La Torre. Todas las hice por alguna razón en especial, me siento contento de haberlas hecho e incluso algunas me gustan mucho. De cada una de ellas hago una pequeña reseña en el libro. Todas han representado un hito importante en mi carrera profesional.

Hemos visto en tu mesa de trabajo algunas páginas de *Barrio 2*.

Estoy trabajando en esta serie precisamente porque me quedan muchas cosas por contar e incluso estoy cambiando un poco el ritmo de la página, de la plancha. En parte por necesidades oculares, porque mi vista ya no es excelente como siempre y ahora, con las gafas, veo todo mucho más grande y a veces me recreo en exceso en el detalle y me veo en la necesidad de jugar con las escalas para que la cosa no se me vaya de las manos. También

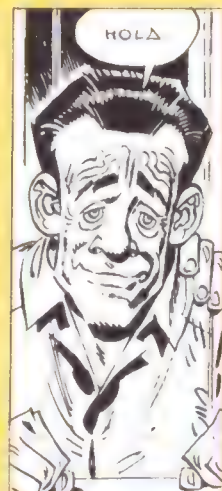
estoy rompiendo un poco la rigidez que tenía en las viñetas, dándole más movilidad; no porque crea que estoy innovando ni nada, sino para divertirme más con mi trabajo, manteniendo, eso sí, la legibilidad de la historia, que es muy importante, aunque a veces desordeno los dibujos a propósito porque me interesa que el lector busque el orden de lectura que más le convenga.

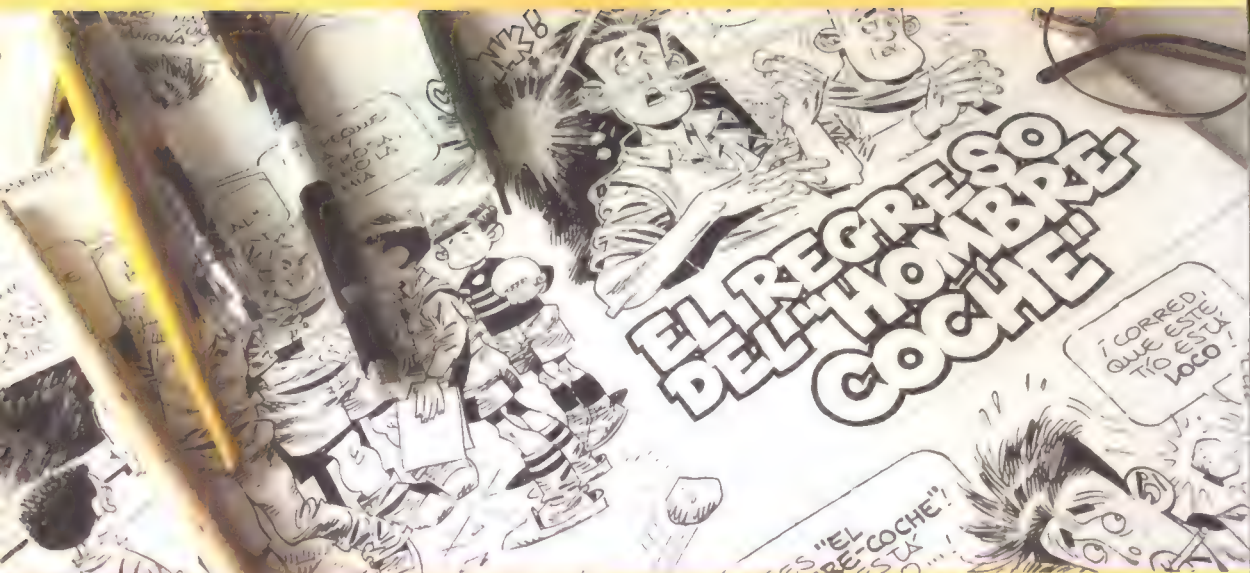
¿Tienes ya terminado *Barrio 2*?

Barrio 2 en realidad será un mal título porque aunque lo estoy haciendo después del 1, estas historias van antes que las del 1. Llevo la mitad del álbum y tendrá unas 50 páginas.

¿Quedan más capítulos de tu vida por contar?

Claro, como ya te dije, acumulo carpetas, dossiers, cintas de audio... con apuntes para contar cosas que se han quedado en el tintero, como mis primeros estudios en Madrid, una época que yo llamo *la batalla del Manzanares*. Incluso se me ha pasado por la cabeza retomar personajes que ya dejé hace tiempo como los





de *Delta 99*, Gringo, Dani Futuro y cerrar de alguna manera, con el permiso de los guionistas, por supuesto, cada serie con un capítulo final en el cual nos encontrásemos con tramas mucho más realistas en las que estos héroes tuviesen que luchar por cosas más prosaicas y tangibles. Y que lo hiciesen contra seres muchos más cercanos y débiles, no por el equilibrio de la galaxia o en nombre de la libertad. Porque esto ya no se lo cree nadie. Nadie se lía la manta a la cabeza y sale a desfacer entuertos por los montes. Esto ya lo hizo Cervantes hace mucho tiempo y fíjate que el Quijote estaba medio ido de la cabeza.

Hay una enorme diferencia entre aquellos tiempos y los actuales.

Entonces había suficientes revistas para publicar lo que quisieras y recuerdo que una de las historietas de aquella época, de las del álbum *Romances de andar por casa*, la saqué en *Metropol* y no hubo ningún problema. Yo entiendo que Forges no puede estar trabajando para *El País* y *El Mundo* a la vez; se trata de autores emblemáticos que llegan a un acuerdo con la dirección y tienen un contrato de exclusividad. Sí recuerdo que en una ocasión uno se negó a sacar a la luz un trabajo mío porque lo anterior lo había llevado a otro sitio. Todo esto viene de aquella época de las agencias en la que la mentalidad del autor era que se trabajaba para Bruguera, para Norma o para quien sea. Y el editor tenía en la cabeza que los dibujantes eran "mis dibujantes" y la certeza de que por tener una revista era el jefe. Ventura, Font, Fernando Fernández... fuimos el grupo que nos empezamos a

separar de aquel camino marcado en el que se decía "trabajamos para" en lugar de "colaboramos en". Reclamábamos derechos de autor, poníamos el copyright... todo aquello surgió de aquellos muchachos que estábamos en lo que yo llamo *Creaciones Ilustradas* y que ahora mismo se ha perdido con la desaparición de una industria como tal.

¿Qué ocurría con los derechos de autor?

Recuerdo discusiones interminables con compañeros que me decían que ellos no tenían derechos de autor. ¡El propio autor! Y con los originales igual: "Yo no tengo los originales" Pero hombre, ¿los has pedido? Muchas veces las páginas se entregaban y el dibujante daba la impresión de que las depositaba en un agujero negro. Recuerdo en la época del *Papus* que había una habitación donde se dejaban las planchas y entregabas una semana y recogías lo de la semana anterior. Pues allí se quedaban originales que nadie reclamaba jamás. Yo mismo tengo excelentes dibujos de grandes artistas que he sacado de la basura porque iban a desaparecer.

¿Y tú qué hacías?

Desde que empezó lo de las fotocopias, siempre tuve la precaución de no enviar nunca originales. Antes incluso había una cosa llamada pequeño offset que no daba una gran calidad, pero *Dani Futuro* se fue para Bélgica gracias a Insta Print y las copias que hacía el señor Manolo. Incluso en los últimos tiempos, con la nueva revista *El Virus Mutante*, las fotocopias coloreadas que entregaba las recuperaba con cada nueva entrega.



paul grist

la narración exquisita

Dibujo elegante, iluminación soberbia, personajes tridimensionales, historias densas, narración inteligente. En estos lugares comunes nos encontramos con este dibujante del blanco y el negro que va a ver publicada en España una nueva edición de su obra *Kane*. ENTREVISTA DE IÑAKI GUTIÉRREZ

Llevaba siete años en el mundo de los tebeos cuando optó por la autoedición como el entorno más fiable para dar a luz las dos series que le harían conocido: *Kane* y *Jack Staff*. Corría el año 1993 y estableció en Gales Dancing Elephant Press aunque, con el paso del tiempo, editoriales como Dark Horse, DC o Marvel tampoco han podido resistirse a su talento. En España, Dolmen edita este mes el primer tomo de *Kane*, una serie de detectives que Planeta DeAgostini canceló en el número 6 de 12 comic books hace cuatro años. Y otra editorial, Recerca, inició en mayo la publicación en prestigios de la segunda serie de *Jack Staff*, a color.

En estos momentos Grist continúa trabajando con este personaje y también con otros héroes del universo de Jack Staff en un proyecto llamado Unite. También acaba de hacer "un par de cosillas para un libro nuevo de Bizzaro para DC y una historia de The Escapist para Dark Horse, que se supone saldrá el año que viene".

Quizás *Kane* sea tu trabajo más popular y el que más prestigio te ha dado. Tengo la sensación de que, a estas alturas, se está convirtiendo en una serie negra clásica como *The Spirit*, *Alack Sinner* o *Torpedo 1936*.

¡Apabullante compañía!

Dejando a un lado el interés por el dibujo o la historia, una de las aportaciones más interesantes de este tebeo es su estructura narrativa...

Ciertamente, ésa es una de las características distintivas de *Kane*. Se trata de, explicado de manera sencilla, jugar

con las expectativas de los lectores: justo cuando piensas que sabes lo que está pasando, algo surge y te hace ver las cosas desde otro punto de vista, bajo una luz diferente. Asumo que saltando adelante y atrás en el tiempo mientras la historia se desarrolla puede ser, al principio, un poco confuso. Pero creo que una vez el lector le ha cogido el truco, es fácil de seguir.

Tengo entendido que tras el número 31 de la serie estás más interesado en producir historias largas, del tipo de la novela gráfica, en lugar del formato comic book.

Kane se terminó abruptamente cuando me di cuenta de que el número de pedidos, nunca demasiado alto, había llegado a un punto en que no me era posible mantener la publicación en formato comic book. Me imaginé que editando directamente en formato libro podría cortar la pérdida de dinero haciendo el tebeo. Aunque *Jack Staff* ha crecido un poco más de lo planeado inicialmente, aún tengo planes para volver a *Kane*, una vez que se haya recopilado toda la serie en tomos.

A propósito, leí que una de tus inspiraciones para *Kane* es *Sin City* de Frank Miller, pero creo que estás mucho más cerca de *The Spirit* o, si acaso y por citar a Miller, de su *Batman Año Uno* o de su *Daredevil*.

Creo que esas comparaciones con *Sin City* más que hacerlas yo las hacía la gente. Entiendo el porqué de esas comparaciones, pero espero que pronto se hiciera evidente que estaba intentando hacer un tipo de tebeo



distinto. Además, aunque es obvia mi influencia de Frank Miller, diría que es más por su trabajo con Daredevil que por sus últimas cosas.

Jack Staff, una obra iniciada en blanco y negro en el año 2000, está construida gracias a unos personajes interesantes y una narración espectacular. Inicialmente concebida como una historia del personaje de Marvel Union Jack, finalmente el proyecto no resultó. ¿Has lamentado alguna vez haber sido rechazado por la editorial americana? Si hubiera conseguido hacer esa historia con Union Jack creo que habría sido un tebeo muy diferente a *Jack Staff*. Aunque en principio se me ocurrió una idea para una historia con el personaje de ellos, rápidamente me di cuenta de que tenía mucho más que ver con... imi propio superhéroe británico!

¿Le queda a Jack Staff mucho tiempo de vida?
Si todo va bien, Jack Staff tiene cuerda para rato

NUEVAS VIEJAS HISTORIAS

Ahora que Kane está cobijado bajo el paraguas de la editorial Image y *Jack Staff* parece que tiene el futuro ase-

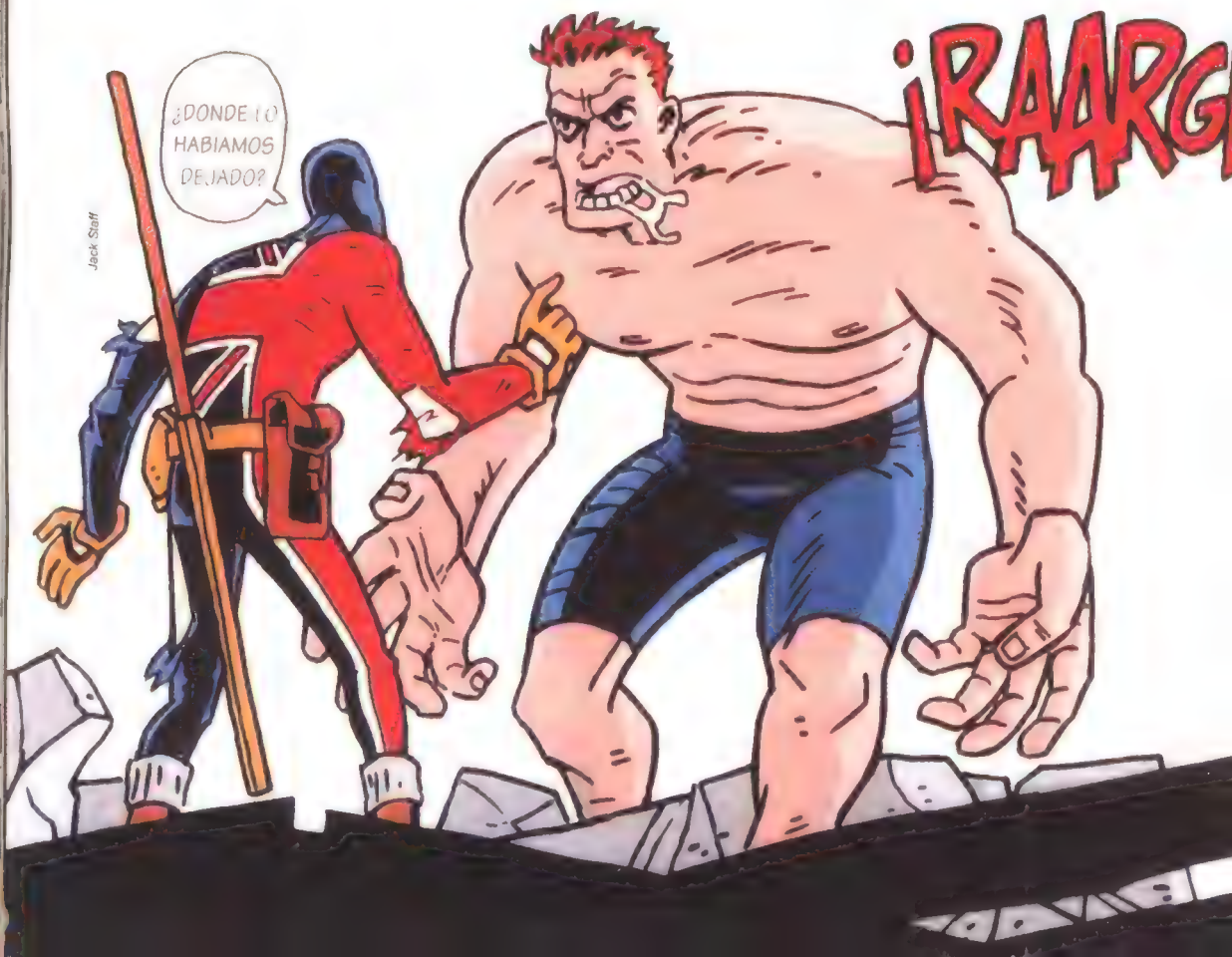
gurado, es el momento para Grist de pensar y retomar proyectos antiguos o que se quedaron por el camino. Además de *Absent Friends*, volumen editado por el ilustrador y colorista Phil Elliot recopilando las primitivas historias de los 80, Paul ha rescatado del baúl de los recuerdos una de sus criaturas más queridas.

Uno de tus trabajos más desconocidos es *Burglar Bill*, empezado hace muchos años y retomado hace poco: ¿qué nos puedes decir de él?

Fue mi primer intento de historia larga, hasta ese momento la más larga que había podido hacer era de seis páginas. Básicamente es una comedia criminal situada en los bajos fondos de una ciudad imaginaria del norte de Inglaterra. Es uno de mis trabajos favoritos y, aunque la hice hace 14 años, creo que ha resistido bastante bien el paso del tiempo. Aún tengo que hacer el último capítulo, así que supongo que por fin sabré cómo acaba!

He leído que siempre habías querido vivir de escribir y dibujar cómics. ¿Qué leías de niño?

¡Básicamente cómics! Había tebeos locales como *The Beano*, *Lion*, *Jag* o *Valliant*. También había reimpressiones de cómics estadounidenses como *Fantastic!* o *Pow!*

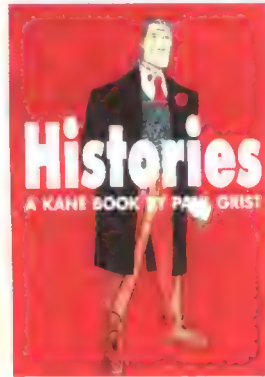
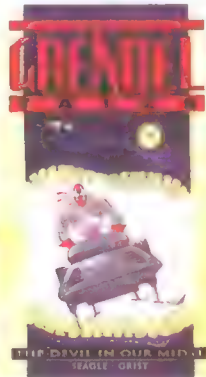


De todas formas, el que más me impresionó fue *TV21*, que presentaba adaptaciones al cómic de las series de marionetas de Gerry Anderson, como *Los Thunderbirds* o *Captain Scarlet*. Eran a todo color o en blanco y negro que, en comparación y para ser honestos, dejaban en mal lugar al resto.



el que tuviste en, por ejemplo, en *El diablo entre nosotros*.

El color de Phil es muy bueno. De hecho, ayuda a la estética característica del cómic. Le paso abundantes indicaciones sobre qué aspecto quiero que tenga, y el me devuelve algo diferente! Habitualmente funciona. Si hay



¿Y qué me dices de los superhéroes?

Mi introducción a los cómics americanos fue bastante fragmentaria. Solía conseguir tebeos de DC en el quiosco durante las vacaciones de verano. Y un amigo de mi hermano mayor me prestaba cómics de su colección. Luego, en 1972, apareció Marvel UK publicando versiones en blanco y negro de sus cómics a color. Desde entonces todo les fue bastante cuesta abajo.

¿Hay alguna tradición artística en tu familia? ¿Te animaron a seguir tus propias inquietudes?

Mi familia siempre me ha apoyado, aunque estoy seguro que aún hoy están esperando a que en algún momento me dedique a una profesión de verdad.

TRABAJANDO EN EQUIPO

Aunque su obra más famosa la ha realizado en solitario, Grist ha trabajado con otros profesionales a lo largo de su carrera. Entre ellos destaca el mencionado Phil Elliot, amigo y colaborador desde hace muchos años quien, por cierto, estuvo en España a principios de año y compró para Grist una copia de *Jack Staff* en castellano, que le mandó por correo, según nos cuenta nuestro entrevistado. Elliot, guionista habitual de Grist a finales de los ochenta, es el actual colorista de *Jack Staff*. Pero el británico ha trabajado también con Grant Morrison, con quien creó *St. Swithin's Day* (1990) y con Steve Seagle, dibujando *Grendel Tales: El diablo entre nosotros* (1999).

¿Qué opinas del color de Phil Elliot? Creo que encaja bien con tu estilo de dibujo, mejor que

que cambiar algo, es muy fácil, no como en *Grendel*, que estaba pintado directamente sobre el acetato.

¿Qué te parece el universo *Grendel*, ese ejército creación de Matt Wagner?

Para ser honesto, nunca había leído nada de *Grendel* antes de que me ofrecieran hacerlo.

Aquel trabajo, ¿supuso algún cambio en cuestión económica, más reconocimiento profesional o más libertad creativa?

Desde entonces, básicamente me he dedicado a la autoedición. Mucho trabajo, mucha libertad y ¡precioso escaso dinero! Dos de tres, no está mal.

¿Te gusta ilustrar guiones ajenos?

No me disgusta, pero sólo lo hago de vez en cuando ya que me distrae de dibujar mis propias historias. Es más probable verme escribir para otros que dibujar lo de otros y, en honor a la verdad, no recibo tantas ofertas como dibujante de las grandes compañías. Si acaso, algún guión.

Te encargaste del guión de *Daily Bugle*. ¿Hacías también bocetos o composición de páginas para el dibujante?

Lo hacía al estilo Marvel, un argumento muy detallado al que le añadía los diálogos una vez la página estaba dibujada. Fue un trabajo muy divertido. No hacía bocetos ni nada parecido porque no quería imponer nada al dibujante. Así, conseguía algo diferente, no una mera versión de un tebeo de Paul Grist hecho por otra persona. ■

NUDO

CÓMO LLEGAN LOS TEBEOS A NUESTRAS MANOS (PARTE 2)

El mes pasado iniciamos una serie de dos entrevistas dedicadas a la distribución del tebeo en España. Hablamos de cómo estaba el mercado hace 25 años y de cómo es observado hoy desde el asiento privilegiado del intermediario. En esta ocasión, seguimos paso a paso este modelo de negocio.

A finales de 1999 Camaleón Ediciones, que venía funcionando como distribuidora *"porque no existía nada"*, Dirac, surgida a raíz del boom de los juegos de cartas y Samurai, importadora de artículos manga, se fusionan para dar lugar a SD, *"la primera distribuidora global enfocada al sector especializado"*. Comenzaron con diez empleados y ahora son veinticuatro, Jordi Samaranch es el director de orquesta.

¿Una distribuidora de tebeos es un buen negocio, una buena idea o un enorme riesgo?

Nace como una idea, con la intención de que sea un negocio, pero el tiempo nos dice que tiene riesgos. Ante todo nosotros entendemos que era una necesidad.

¿Cuál es el principal problema dentro del mercado español al que se enfrenta SD?

Veo dos grandes problemas. El primero es nuestra principal preocupación y nos afecta a todos los que vivimos del medio: una falta de cultura sobre el mundo del cómic. Necesitamos encontrar fórmulas para hacer de éste un negocio más rentable. El segundo es encontrar el equilibrio entre todas las partes integrantes del proceso, desde el autor y el editor hasta el librero y el lector.

¿A quién temes más, a un editor o a un librero?

(Se ríe). No me tires de la lengua. En serio, creo que cada uno lucha por sus intereses y nuestra función es intentar mantener ese equilibrio.

¿Qué requisitos ha de tener una editorial para poder ser distribuida?

Ninguno, es cierto que el sector se está profesionalizando algo más de lo que lo estaba y ahora son necesarias algunas características técnicas para las publicaciones, como el código de barras o el ISBN, que antes muchos de ellos, sobre todo los que tenían un carácter mas fanzinero, no hacían.

¿Es necesaria una tirada mínima?

Nuestra empresa no pone nunca una cantidad míni-



ma para distribuir, eso es mas propio de una distribuidora de quioscos.

¿Puede un autor autoeditarse y ser distribuido por SD?

Por supuesto. Dentro de nuestro catálogo, aparecen 99 editoriales de cómics y libros, y como puedes imaginar, no todas ellas son grandes editoriales.

¿Trabajáis en exclusiva con alguna editorial?

A día de hoy, SD no trabaja en exclusiva con ninguna. La mayoría de los editores poseen canales alternativos.

¿Cambiará algo la entrada de Panini en el tablero o las reglas del juego serán las mismas?

[Continúa en la página 39]

ASTIBERRI, zer berri?

diciembre 2004





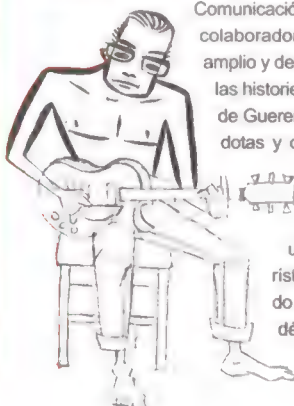
Es una opinión bastante extendida entre los seguidores de la obra del autor noruego Jason que **ESPERA...** es su obra más lograda. El propio autor confiesa tener sentimientos contradictorios al respecto ya que la considera una obra demasiado oscura. Lo cierto es que en los países donde se ha publicado no ha dejado indiferentes a los lectores y el comentario unánime es que se trata de una obra que deja huella. Se trata del segundo libro del autor que publica Astiberri, tras ¡Chhht! en el año 2000. El gran logro de *Espera...* consiste en la amplia paleta de sentimientos que Jason consigue crear con una economía de medios espectacular. Los escasos diálogos son utilizados con una eficacia poco frecuente. El autor asegura que "cuando eliminas el diálogo, estás quitando un elemento importante de la historia pero a la vez obtienes una cualidad mágica, es el propio lector el que debe completarla, dotar las viñetas de emociones". A pesar de los elementos distanciadores que utiliza, *Espera...* es una obra rebosante de humanidad y con más elementos personales de los que cabría esperar a primera vista. De hecho, "hay un montón de elementos autobiográficos en la primera parte de *Espera...* y las secuencias de la fábrica en la segunda parte... El elemento principal de la primera parte de la historia (que omitimos para no estropear la sorpresa a los lectores) sin embargo es ficticio. Quería que pasara algo que proyectara directamente al personaje principal hacia el estado adulto, y que ésta vida adulta contrastara con su infancia feliz y sin preocupaciones". Jason utiliza para esa transición de la infancia a la madurez una de las elipsis más brutales y hermosas que se hayan visto en una historieta.

¿Qué hay de nuevo en Astiberri?

En estos últimos días del año cambiamos el tiempo verbal de la tradicional pregunta *qué hay de nuevo* por *¿qué ha habido de nuevo en Astiberri durante 2004?* Se acaba el año y con él se agota la posibilidad de seguir jugando a *nueva editorial*, éste ha sido el año de consolidación del proyecto. Se han publicado a autores de prestigio internacional. Este ha sido el año de *Blankets* pero también lo recordaremos por la publicación de *Pildoras Azules* de Frederik Peeters, cuya segunda edición está ya en las librerías, y porque al fin se pudo leer a Baudoin en castellano, y porque los lobos comenzaron a salir de las paredes cogidos de las manos de Neil Gaiman y Dave McKean, dos autores que antes parecían inaccesibles para las pequeñas editoriales. La vista de Astiberri no se ha desviado de los autores patrios. Apostando por proyectos, si no kamikazes, al menos arriesgados, como las revistas de historietas *Tos* y *Recto*, aunque también por valores consolidados como Luis Durán o Paco Roca, o por las primeras obras largas de nombres conocidos o aún desconocidos como Jali o Javier de Isusi. Además, en 2004 han visto la luz las tres primeras producciones a color y gran formato de la editorial: *El Vecino*, *Álgebra* y *Cruz del Sur*, con las que se prevee un asalto al mercado internacional, entorno en el que la casa estará presente en 2005 gracias a Luis Durán, Lorenzo Gómez, Fermín Solís y Paco Roca. Durante el año se han publicado trabajos que, sin renunciar a la calidad, apuestan por un público más amplio que el formado por los lectores habituales, esto sucede con títulos como *Goomer*, *Como convertirse en un hijo de puta*, *la enciclopedia del mundo de Herminio Bolaextra*, *Get Fuzzy*, *Adictos a la guerra* o *Los lobos de la pared*.

HABEKO MIK fue una revista de cómics publicada entre 1982 y 1991 por HABE, el organismo del Gobierno Vasco para la euskaldunización y alfabetización de adultos. Por sus páginas pasaron un gran número de autores vascos de cómic que, durante un tiempo no sólo alimentaron las páginas de la revista sino que tuvieron una excelente acogida en muchos países, dando lugar a numerosas traducciones de sus obras. Sin embargo, salvo excepciones, muy pocas de esas obras llegaron a publicarse en castellano. Juan Manuel Díaz de Guereñu, catedrático del Departamento de

Comunicación de la Universidad de Deusto y colaborador de TRAMA, ha realizado un amplio y detallado estudio sobre *Habeiko Mik* y las historietas que en ella se publicaron. Díaz de Guereñu utiliza un gran número de anécdotas y detalles curiosos que aportan una valiosa información sobre un tema poco conocido en el resto de España. Y consigue que una monografía de estas características, que podría haberse convertido en un serio y aburrido trabajo académico, sea una obra viva y amena que se lee con interés.





Con el larguísimo título *Cómo convertirse en un hijodeputa*. La enciclopedia del mundo de Herminio Bolaextra Astiberri publica un formato inédito en su catálogo: una guía de autoayuda un tanto peculiar que si no nos ayuda a conocernos a nosotros mismos, acabaremos odiando (aún más) a Herminio Bolaextra. ENTREVISTA: ELENA CABRERA

Mauro, Orue y Ata son amigos desde hace muchos años, nacidos en Vitoria y tesoreros de un pasado común en la revista TMEO. Ata y Entrialgo han hecho juntos publicidad y televisión. Entrialgo y Orue obras de teatro y cubiertas para TMEO. Por primera vez se juntan con un propósito loable: enseñarnos a ser unos cabrones al mejor estilo Bolaextra.

Te has puesto en la piel de tu personaje Herminio Bolaextra y has escudriñado cada mínimo atisbo de hijoputismo, haciendo el favor de ordenarlo todo en un manual. ¿Ya te conocías perfectamente a Herminio o te ha sido difícil ahondar más en él?

Hace dieciocho años que se publicó la primera historieta de Herminio y en todo este tiempo ha desarrollado una personalidad muy marcada. Sólo hemos tenido que colocarle en determinadas situaciones y el mismo personaje nos ha ido diciendo como actuaría en cada una de ellas.

¿Por qué etapas ha pasado la vida de Herminio? ¿Influyó la obra de teatro en el personaje?

Comenzó publicándose en el TMEO con el número cero en 1986. A partir de 1991 estuvo simultaneando sus apariciones ahí y en el Makoki segunda época. En 1993 apa-

reció el primer álbum. En el 94 me dieron el premio al autor revelación en el Salón de Barcelona por ese libro y se estrenó la obra de teatro. La última representación de la obra, tras cientos de ellas, fue en 1999. El segundo álbum de Herminio apareció en 2000 con una primera edición de 5.000 ejemplares (diez veces más que la primera del primer libro). Mientras tanto, aparecieron camisetas, chapas, pins y muchos otros productillos. La media página de historieta bimestral continúa en el TMEO desde hace dieciocho años y ha dado a Herminio el record de ser el único personaje que ha aparecido absolutamente en todos sus números.

¿Esta es la culminación del personaje? ¿A dónde irá a partir de ahora?

Tras la aparición de *Cómo convertirse en un hijodeputa*, los dos primeros álbumes de historietas del personaje no volverán a reeditarse en su formato original, los clásicos *el amarillo* y *el rojo*. Cuando los restos de las últimas ediciones se agoten, las páginas de ambos se juntarán en un sólo volumen recopilatorio que será lo próximo que saldrá a la venta del personaje. A parte, seguirá la entrega de media página bimestral en el TMEO. También está pensada la aparición de varios objetillos de mercadotec-

nia para los próximos meses y hay en proyecto una mini-serie animada de distribución exclusiva por móviles.

¿Por qué este título?

Es una parodia de todos esos libros de autoayuda que enseñan a cosas como "valorarse uno mismo", "saber decir no", "preocuparse menos por los demás", "no dejar que invadan tu espacio"... O sea, a ser un hijodeputa. Pero, en realidad, es más una guía del universo personal del personaje que un manual práctico.

¿Cómo se te ocurrió esta idea?

Siempre me ha gustado este tipo de libros de humor gráfico que se suele llamar guías y que ahonda en los pormenores de algún personaje de ficción explotando todas las posibilidades que en su medio original no pueden desarrollarse. La alternancia de pequeños textos con esquemas, planos, entretenimientos, tiras, curiosidades, chistes, juegos, etc. los hacen atractivos incluso para aquellos lectores que no conozcan al personaje.

¿Cuándo surgió?

Me parecía extraño que no existiera nada en este formato dedicado al público adulto en nuestro país, pero la idea es de Ata y se remonta a hace cinco o seis años. Diversas causas han producido su retraso aunque la principal de ellas ha sido la forma de actuar a lo *perro del hortelano* que tienen varios editores españoles. Hasta que dimos con Astiberri hubo un par que nos estuvieron repitiendo "estar muy interesados" pero dando largas una y otra vez al hecho de firmar un contrato o establecer un calendario cerrado de fechas.

¿Cuánto tiempo os ha llevado hacerlo?

La idea estaba en el cajón desde hace varios años, pero desde que llegamos a un acuerdo con Astiberri hasta ahora hemos estado trabajando en el libro un año.

¿Por qué cuentas con Ata y Santi Orue para la realización de este libro?

Desde el principio pensé que un volumen de estas características y proporciones se beneficiaría de un trabajo en equipo que impidiera una visión unipersonal repetitiva, pero que al mismo tiempo mantuviera total coherencia. Ata aporta los gags más bestias, puteros y guarros, Orue un punto de vista asocial que roza a veces con el surrealismo, yo creo que cierta lógica marginal y cultura popular, pero los tres escribimos sin pensar demasiado en las repercusiones en formato de denuncias que nos puedan caer por nuestras barbaridades.

Cuando dices que este libro está maquettato con *anti-diseño*, ¿qué quieres decir?

Me refiero a que va en contra del diseño gráfico editorial que está ahora de moda. Las revistas de tendencias actuales abundan en tipografías raras y enanas, grandes

espacios blancos y cosas que no se entienden. En *Cómo convertirse en un hijodeputa* sólo he utilizado una tipografía de ordenador, la Times, y una paleta de colores reducida a magenta, amarillo, cyan, verde, rojo, marrón y negro. No hay espacios en blanco ni páginas desaprovechadas sin alguna guasa y hasta las solapas se usan para dar material. Flechas, llamadas, recuadros y colores a gogó.

¿Has salido indemne de la realización de este libro o te han quedado... —llamémoslas— secuelas?

Quizás una pequeña tendencia a hacer chistes groseros a la primera de cambio en situaciones cotidianas en las que es evidente que no serán bien recibidos.

La pregunta que todo el mundo se hace: ¿son tus personajes trozos de la vida de Mauro Entrialgo que quieres expurgar?

En ocasiones, pero no demasiado a menudo y en este caso concreto menos que en otros. No sé por qué se tiende a identificar tanto a los autores de historietas con sus personajes.

¿Qué harás si la juventud española es mañana más hijodeputa que ayer?

Sé que corremos el riesgo de criar cuervos, pero es peor crear idiotas.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN HIJODEPUTA

Mauro Entrialgo, Ata y Santi Orue. 80 págs. 10 €.



CAPÍTULO
3

LA CIUDAD COMO PARQUE TEMÁTICO

MOBILIARIO URBANO



Herminio, en su todo vale, es muy consciente de que con su abstención sustenta a políticos en sus cargos y financia sus medidas. Así, tan consciente de que lo suyo es suyo, y de que si algo está en la calle es porque nadie lo quiere, hace lo que le pasa por sus tres cojones con lo que, desde hace más un lustro, pasó súbitamente de llamarse "materiales de obras, bancos y farolas" a ser conocido como "mobiliario urbano".

La pintada

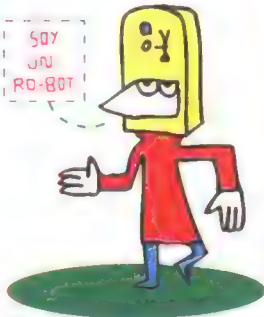


En un buzón callejero corriente, escriba usted debajo del habitual rótulo de "CORREOS" un complemento circunstancial de lugar: "dentro de mi culo", "en mi jeta", "encima del desayuno del Santo padre", etc. Mínimo esfuerzo, resultados chistosos.

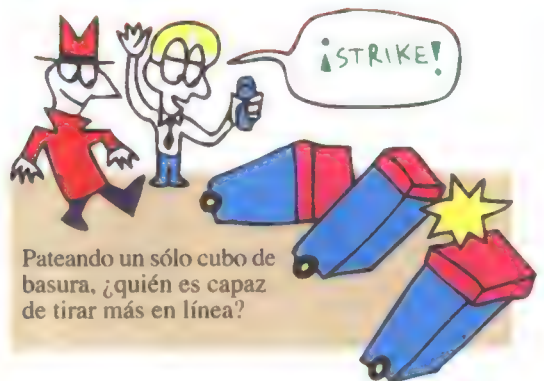
• Conos de señalización: usos básicos



Otro bonito disfraz que provee a todos los ayuntamientos a sus ciudadanos, es el de ciborg intergaláctico. El casco con ventanilla, una papelera.



• Juegue al "efecto dominó"



• Cuidado

Nuestro reportero rehuye los **parques infantiles** con sus circuitos de habilidad para niños, pues es bien sabido que son verdaderas trampas mortales para los ebrios gamberros noctambulistas. Si bien alguna que otra graciosidad es inevitable.



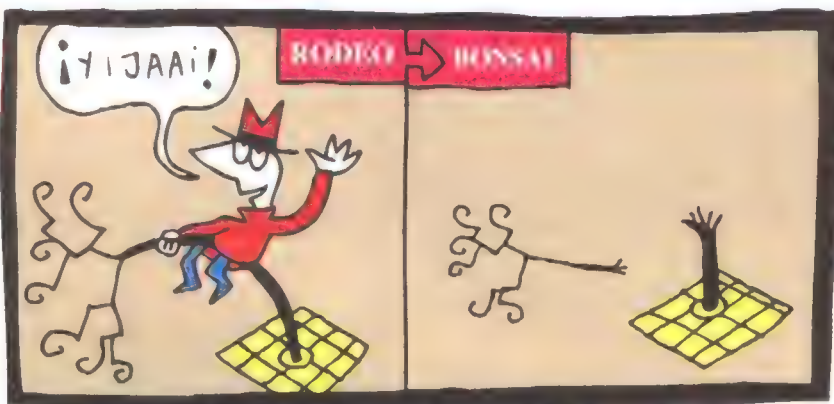
• Legos gigantes

Muy populares en la señalización de obras desde hace un par de años, apenas pesan y sus piezas son muy prácticas para realizar construcciones alternativas. Una idea, por ejemplo: taponar la entrada del parking del **Corte inglés**.



• Cruce de culturas

El ocio y la diversidad cultural no están reñidos. Así, **Herminio**, disfruta de un clásico rodeo americano con el bamboleo de los torpes arbolitos que planta el ayuntamiento, convirtiéndolos en elegantísimos bonsais japoneses.



HÁGALO **USTED MISMO**

Acompañado de sus compinches (cuantos más sean, mayor realismo), agite violentamente, al grito de "¡Terremoto, terremoto!" la caseta de un afiliado de la **ONCE**. Imprescindible que el vendedor de cupones esté en el interior. El infarto es habitual. Se recomienda tener el número de ambulancias a mano.

El Vecino / PAGINA 58 ¡Glubs! En la anterior entrega de *Astiberri, zer berri?* publicábamos la página 58 y última de *El Vecino* que por un lamentable error no había aparecido en el álbum. ¡Pero nos equivocamos de nuevo! Como rectificación, aquí publicamos el final correcto, dibujado por Pepo Pérez en el estilo de **MANUEL BARTUAL**.

OH, DIÓS MÍO, AHORA ME DOY CUENTA DE QUE TODA MI VIDA HA SIDO UNA MENTIRA. NO HAGO MÁS QUE ENGAÑARME A MÍ MISMO, Y ESO ES LO QUE ME HA CONDUCIDO A ESTA SITUACIÓN ASAZ ABSURDA EN QUE EL ÚNICO HOMBRE SOBRE EL QUE PUEDO LLORAR ES EL DE MI ENEMIGO MORTAL.



AL VERTE ASÍ ME DOY CUENTA DE QUE ENTRE NOSOTROS SON MÁS LAS SEMEJANZAS QUE LAS DIFERENCIAS, ALINQUE HAYAMOS DEJADO QUE ÉSTAS NOS EMPUJEN A UN ABSURDO CICLO DE VIOLENCIA.



TODA MI VIDA HE TENIDO LA TERRIBLE SENSACIÓN DE QUE NO ENCAJABA EN EL MUNDO. DURANTE MUCHO TIEMPO CREÍ QUE ERA DEBIDO A MI DESTINO DE SUPERHÉROE, PERO AHORA ME DOY CUENTA DE QUE HAY... ALGO MÁS... DISTINTO... DENTRO DE MÍ...



TE COMPRENDO. YO TAMBIÉN PASÉ POR LA MISMA EXPERIENCIA, Y SÓLO SIRVIÓ PARA LLEVARME A LA MARGINALIDAD Y A LA IRA... AHORA ME DOY CUENTA DE QUE EN REALIDAD SÓLO SOMOS...

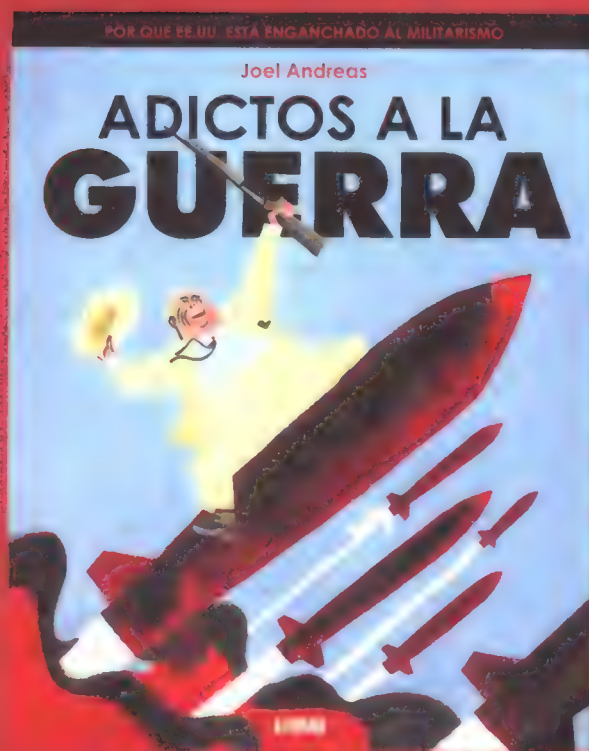
...LAS DOS CARAS DE LA MISMA MONEDA.



"Éste es el tebeo más importante jamás escrito. Ser un verdadero patriota, en el sentido americano revolucionario, es comprender la crueldad de la política exterior de EE UU. Lee este libro y pásalo a tantas personas como puedas."

Woody Harrelson

Actor



**Escrito y dibujado
por Joel Andreas.**

88 páginas. 10 euros.

ASTIBERRI

Panini lleva utilizando nuestros servicios hace más de tres años. Entendemos que a partir de 2005 su catálogo se incrementa considerablemente, pero hemos realizado importantes mejoras en nuestra infraestructura para que no haya cambios sustanciales en nuestra forma de trabajar.

¿Qué cambiarías de la manera de funcionar de los editores españoles?

El principal defecto de los editores es la falta de información y coordinación con los distribuidores. Hecho que dificulta nuestro trabajo.

¿Y qué cambiarías de la manera de funcionar de los libreros?

Quizás hacerles comprender que el mercado ha evolucionado. Existen elementos como la gran oferta de producto disponible que hacen que factores como el espacio de una tienda sea importante. La tienda ha de modernizarse, cuidar su imagen, su producto, y convertirse en un comercio especializado *sin complejos*. El librero ha de saber encontrar el equilibrio entre afición y negocio.

¿Qué ocurre cuando un tebeo llega a las tiendas con unas expectativas de venta muy elevadas y no se vende nada? ¿Cómo le afectan a SD las devoluciones?

Nuestro índice de devoluciones no es excesivamente alto para una distribuidora especializada. El librero, consciente de que no tiene que pedir grandes cantidades, solicita lo que realmente necesita. Basamos mucho de nuestro trabajo en dar un buen servicio de reposición.

¿Crees que es el merchandising lo que sustenta la industria del tebeo?

Desde hace más de dos años, nuestro catálogo de *merchan* ha aumentado tanto en cantidad como en calidad. El merchandising está ayudando a que cada vez se acerque más público no habitual del cómic a las librerías especializadas. Este producto tiene un mayor reclamo a nivel mediático.

En el número anterior de TRAMA, Manolo Molero de DDT nos contaba que vamos hacia una única gran distribuidora que acumule una gran cuota de mercado. ¿Es éste el papel de

SD? ¿Es lo que necesita el mercado español?

La idea de SD como empresa es ser un referente en el sector, aglutinando el mayor número posible de editoriales y productos, entendemos que esto facilita el trabajo a los libreros. Como en cualquier sector, la competencia es buena para la salud del mercado, siempre y cuando se respeten las reglas de juego.

¿Cómo ves la situación del mercado español el año que viene?

Para nosotros, los cambios no empiezan el año que viene, sino que empezaron en 2004 con iniciativas

desde SD, como la creación de las LIBES, unas jornadas donde los profesionales tienen oportunidad de dialogar, exponer sus inquietudes e intentar solucionar problemas que nos conciernen. Se repetirán el año próximo. Bajo nuestro punto de vista, 2005 no conllevará más que algunos cambios en los sellos de edición de algunos tebeos. Para este sector tan reducido, éstos pueden parecer cambios espectaculares pero nosotros creemos que esto sólo supondrá un pequeño esfuerzo por parte de todos para adaptarnos a dichos cambios. ENTREVISTA: ELENA CABRERA



foto: Gamma Moliner

Un viaje sólo de ida desde el pasado hacia un futuro donde personajes y situaciones continúan releyéndose, quizás ya por siempre, formando parte no ya de la cultura popular, sino también de la Historia. El Universo Marvel se entremezcla con nuestros recuerdos de realidad, pues muchos crecieron, a la par que vivieron, con las narices hundidas en las páginas que Forum ha venido editando los últimos veinte años.





UNIVERSO MARVEL NUEVAS MANOS

Un viaje sólo de ida desde el pasado hacia un futuro donde personajes y situaciones continúan releyéndose, quizás ya por siempre, formando parte no ya de la cultura popular, sino también de la Historia. El Universo Marvel se entremezcla con nuestros recuerdos de realidad, pues muchos crecieron, a la par que vivieron, con las narices hundidas en las páginas que Forum ha venido editando los últimos veinte años.



EL UNIVERSO MARVEL EN TU



EL UNIVERSO
MARVEL
EN TUS MANOS

LA MARVEL DE JOE QUESADA

CUATRO AÑOS EN LA CASA DE LAS IDEAS

Los actores de nuestra trama son los siguientes: un egocéntrico presidente de publicaciones, un arrogante director editorial, un ejército de guionistas, dibujantes y entintadores y toda una impresionante y numerosa panda de super tipos dispuestos a dar vida a eso que llaman Universo Marvel.

Nuestra historia comienza en los primeros días de enero del año 2000. Bill Jemas había sido presidente de Fleer, una empresa propiedad de Marvel especializada en cromos de ases del deporte, aunque los últimos cuatro años los había pasado produciendo eventos deportivos en el Madison Square Garden. El día que recibió la llamada de Peter Cuneo, jefe ejecutivo de Marvel, para volver, en cierta forma, a casa, le explicaron la creación de un cargo ejecutivo intermedio, diseñado a su medida: presidente de la rama de publicaciones y nuevos medios. Jemas es un hombre locuaz, egocéntrico y polémico cuya primera decisión fue la de ascender a Joe Quesada como director editorial de Marvel.

En el nombre de Joe Quesada encontramos rastros neoyorquinos y raíces hispanas. Comedor insaciable de pizzas, su peso en el mundo editorial ha adquirido una preocupante dimensión física. Sus detractores le acusan de tener un temperamento arrogante. Encontramos sus primeras firmas como dibujante en los tebeos *The Ray* y *La espada de Azrael*. Tras un periplo que le llevó de Marvel (*Factor-X*) a Valiant (*Ninjak*), acabó fundando

su propia editorial, Event Comics, junto a Jimmy Palmiotti, donde publicarían creaciones propias como *Ash*, *23 Brides* o *Painkiller Jane*. Pero en el año 98 se le encomendó la creación de un subsello, Marvel Knights, con un *Daredevil* escrito por Kevin Smith, dibujado por él y entintado por Palmiotti. Dos años al frente de Marvel Knights fueron suficientes para estar en el lugar adecuado en el momento en que Bill Jemas entra en Marvel. En cuatro años de gestión editorial Quesada ha vuelto a poner a Marvel en el ojo del huracán gracias a equipos creativos solventes con buenas remuneraciones y libertad creativa, por un lado, y la intensiva explotación de los personajes Marvel en otros medios como la televisión, los videojuegos y sobre todo el cine, por otro. Por eso, ahora que Comics Forum, la filial de Planeta DeAgostini, deja de publicar las páginas generadas por la Casa de las Ideas, después de más de veinte años, en TRAMA creemos que es buen momento para echar un vistazo a cómo es esa casa hoy, consecuencia directa de las decisiones tomadas por Quesada. Y pretendimos hacerlo con la ayuda de su protagonista pero éste rehusó a responder nuestras preguntas al considerarlas "ten-



WHICH MEANS I'LL SPEND THE NEXT FEW MINUTES EXPLAINING TO THE POLICE WHY I FELT THE NEED TO PUT MY FIST THROUGH THE WINDSHIELD OF A CAR AND DESTROY CITY PROPERTY.

THANKS, LITTLE GIRL.

YOU'VE JUST MADE MY LIFE INCREMENTALLY MORE DIFFICULT.

denciosas y negativas". No obstante, nos hemos puesto en contacto con varios autores, como Waid, Larroca o Frank, para narrar esta historia, apoyándonos también en declaraciones del editor de Marvel a otros medios.

Al tomar posesión de su nuevo cargo, Joe fue preguntado por su prioridad y él contestó sin dudar: "Spiderman. Necesitamos revisar los títulos de Spiderman, ya que si Marvel es un indicador de cómo va la industria del comic book, Spiderman es un indicador de cómo va Marvel". Y eso es lo que hizo, contratando a J. M. Straczynski, un prestigioso guionista, creador de la popular serie de ciencia ficción televisiva *Babylon 5*, y al británico Paul Jenkins, con quien Quesada ya había trabajado en *Inhumanos* para Marvel Nights y cuya reciente etapa al frente de *Hellblazer* le había prestigiado.

EL ULTIMATE X-MEN

Bill Jemas había venido desarrollando una línea llamada Ultimate cuyo lanzamiento debía coincidir con el estreno de la adaptación a la gran pantalla de *X-Men*. Se trataba de actualizar los personajes emblemáticos de la casa y hacerlos más accesibles a esos jóvenes, ya que según aclaraba el propio Jemas: "No podemos quedarnos esperando a que un chico de 12 años acuda a una tienda especializada, se dirija al aparador de la derecha y coja el Ultimate X-Men. Hay que hacer una campaña agresiva de marketing con millones de ejemplares gratuitos".

Pocos creyeron que la iniciativa fuera a triunfar, tal y como nos cuenta el guionista Mark Waid: "Nunca creí que fuera a ser el superéxito que ha acabado siendo, pero tiene toda mi admiración. Creo que parte del secreto de su éxito es que son un buen punto de inicio para nuevos lectores, cosa que no ofrecemos demasiado a menudo". Salvador Larroca es aun más explícito, ya que vivió en primera persona la gestación del proyecto: "Sinceramente, no creí que fuera a ser un éxito. Al principio, cuando Bob Harris me ofreció el Ultimate Spiderman y me explicó de qué iba a ir, me sonó a What If y ésa era una premisa que no me vuelve, loco. De hecho, cuando sucedió lo mismo con Ultimate X-Men yo preferí la serie de X-Men clásica antes que la Ultimate". Otros, como Gary Frank, eran más optimistas: "pensé que iba a ser un éxito, pero me sorprende que lo sea durante tanto tiempo. Una visión fresca de personajes tan queridos siempre es interesante, pero pensaba que los lectores acabarían volviendo a los originales y dejándolos de lado. Funciona gracias a la calidad de los equipos creativos involucrados".

A pesar de la película de Bryan Singer, los X-Men apenas habían conseguido un puñado de lectores nuevos.

Por ello, Quesada eligió la opción radical de poner a Grant Morrison y Frank Quitely al frente. Morrison vio que había que "usar la rica historia de los X-Men como un fondo de armario del que extraer material que podamos presentar a un nuevo público. Los X-Men son todos los adolescentes que quieren cambiar el mundo y hacerlo mejor. ¡Y hay que deshacerse de las mallas!".



Pero había más personajes y, con uno de ellos, la polémica entre el fandom estaba servida. Con la obra *Lobezno: Origen* Quesada decidió desvelar la génesis del personaje. Según él, no había ninguna razón objetiva para afirmar que Lobezno fuera sólo popular porque la gente no conociera su origen. El editor justifica su decisión explicando que los fans estaban enfadados por tantos recuerdos falsos.

MAX: EL ULTIMO NIVEL

En el año 2001 Marvel avanzó un par de pasos en el terreno de la libertad de expresión eliminando de sus tebeos el obsoleto Comics Code -un sello que certificaba la autocensura en materia de corrección política y moral- y creando la línea Max, específicamente adulta en sus contenidos. Personajes como Nick Furia o Luke Cage se unían a otros de nueva creación como Alias en un intento de otorgar mayor libertad creativa a autores como Ennis, Azzarello o Bendis. Posteriormente, aparecerían miniseries como *Born* (Punisher), *Vikings* (Thor) o *Viuda*



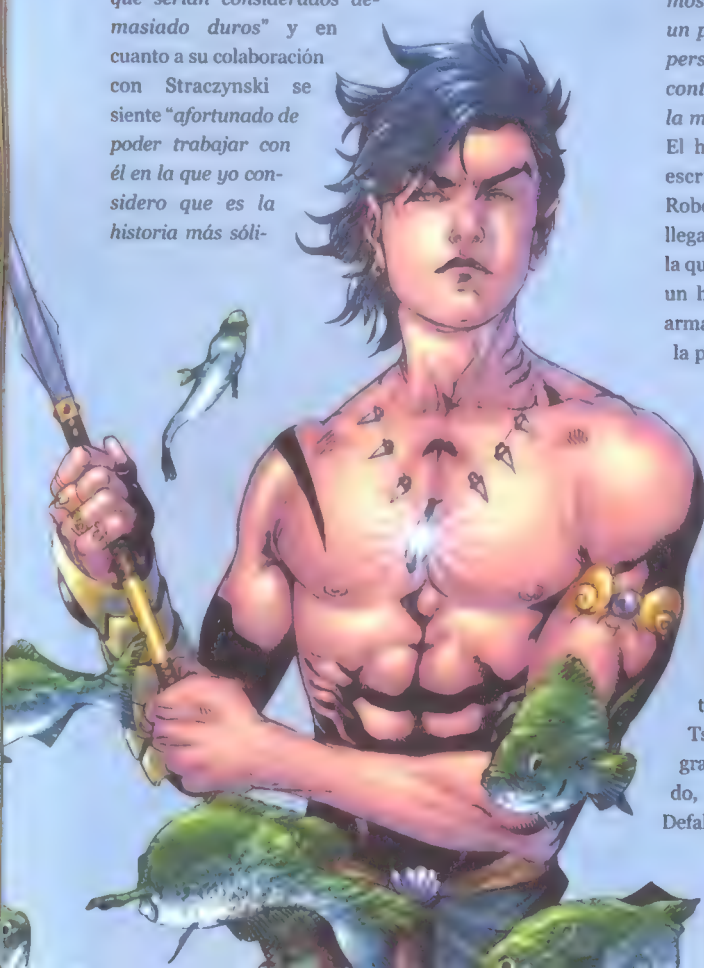
negra. Hoy en día destacan las series regulares *The Punisher* y, en especial, *Supreme Power*, todo un fenómeno de ventas pese a estar dirigida al público adulto. Quizá porque por *adulto*. Straczynski entiende algo más que tacos, violencia extrema y alguna teta al aire. Según Gary Frank, dibujante de *Supreme Power*, "Max tiene, simplemente, menos censura. El sello permite a los creadores tener más libertad a la hora de desarrollar temas que serían considerados demasiado duros" y en cuanto a su colaboración con Straczynski se siente "afortunado de poder trabajar con él en la que yo considero que es la historia más sólida

de cuantas Marvel está editando en la actualidad, aunque quizá no sea yo quien deba decirlo".

Respecto a la controversia generada por el uso de personajes clásicos en situaciones adultas, Waid opina que "la línea Max debe usar los mejores personajes que pueda encontrar para contar sus historias. Sin más reglas que buscar buenas historias" y Salvador Larroca le secunda, matizando que "nosotros contamos la historia de esos personajes enfocándolos hacia un público juvenil, pero eso no quiere decir que esos personajes no tengan matices adultos que puedan ser contados a otro público. El resultado depende sólo de la manera en que se haga".

El hecho de que miniseries como *Deathlok: Detour*, escrita por Daniel Way y dibujada por Darick Robertson, fuera anunciada para enero de 2003 pero no llegara a publicarse, contrasta con la libertad creativa de la que hacen gala los autores. Esta historia transcurre en un hipotético futuro en el que Estados Unidos vende armas, el personaje *Deathlok* incluido, a Canadá, que es la primera potencia mundial.

El balance del año 2003 es negativo ya que dos proyectos estrella fracasan estrepitosamente. "La industria del cómic ha venido sintiendo la influencia del manga desde que Marvel comenzara a editar *Akira*, obra que influyó poderosamente a jóvenes como Joe Madureira", analizó Quesada. Con la idea de captar un público, con una pujante mayoría femenina, que estaba incrementando notablemente las ventas se creó la línea *Tsunami*. Quesada ha defendido unas series que en su gran mayoría no han pasado del segundo año, criticando, a la par, el esfuerzo anterior de su predecesor Tom DeFalco, escritor de *Spidegirl*. Aunque esta chica araña



ha pasado de los ochenta números, Joe Quesada la desprecia hasta el punto de crear su propia versión -Araña- y achacar el éxito de la serie no a las niñas a las que se supone está destinado el producto, sino a los hombres de 40 años que se han enganchado a la serie por motivos que no entraremos aquí a analizar.

La línea Epic fue un problema diferente, ya que se ofertó como un lugar de experimentación y libertad creativa. Su primer lanzamiento, *Trouble*, fue una miniserie en la que se hablaba del posible pasado de los padres y tíos de Peter Parker, tan gratuita como innecesariamente. La controversia superó con creces

ción". Marvel Age, la línea de precios ajustados y agresiva política de tomos en formato bolsillo, trató posteriormente de ofrecer argumentos clásicos a lectores de una edad menor a la habitual, una vez más sin resultados.

Otro movimiento importante en esta época es la potenciación de las reediciones en tomo de material recientemente publicado, buscando un nuevo público. Ésta tendencia es vista por Gary Frank como un signo de adaptación a los nuevos: "La adaptación es necesaria para la supervivencia y Marvel lo sabe.

"Todos echamos de menos los cómics de cuando éramos niños, pero la nostalgia no va a proporcionar nuevos lectores" (Gary Frank)

a las ventas y, tras constatar la escasa repercusión de los primeros proyectos, optaron por cerrar la línea. Quesada se lava las manos: "sinceramente, no sé muy bien lo que pasó. Era un departamento diferente, separado del de Marvel y más allá de ser consultado sobre alguna historia o portada no tuve nada que ver con su gesta-

Todos echamos de menos los cómics de cuando éramos niños, pero la nostalgia no va a proporcionar nuevos lectores. Prefiero leer los cómics agrupados, por lo que la política de tomos me parece genial. Pensar en la recopilación poste-

LA BANCARROTA DE MARVEL

En enero de 1989, el magnate especulador Ron Perelman compró Marvel Entertainment Group y un par de años después hizo que ésta comenzara a cotizar en bolsa. Entre 1992 y 1995, Marvel entró en una espiral expansiva que le hizo endeudarse 590 millones de dólares para adquirir empresas de cromos y trading cards (SkyBox, Fleer y Panini). También llegó a un acuerdo con los empresarios jugueteros de Toy Biz según el cual Marvel se quedaba con el 46% del gocio de juguetes a cambio de una licencia a perpetuidad para la realización de muñecos basados en sus personajes. Tras unos años de grandes tiradas y movimientos especulativos de coleccionistas, en 1995 llegan las vacas flacas y comienzan las pérdidas, derivadas del descenso en ventas de los cómics y las trading cards, descenso que se acentúa al año siguiente, lo que lleva a las acciones de Marvel a una caída en picado. Perelman trata de quedarse con las acciones de la compañía a precio de saldo, pero entra en juego otro magnate de la especulación, Carl Icahn, que se hace con la mayoría de los bonos de Marvel. Perelman hace que la empresa se declare en bancarrota a finales de 1996 en un intento infructuoso de mantener el control de la compañía. En medio de sea batalla, Toy Biz presenta un plan de viabilidad a los bancos que pasa por la absorción de la empresa. Y, tras un par de vistas ante el juez federal, acababan haciéndose con Marvel en 1998.





rior favorece a tebeos como *Supreme Power* porque la historia puede ser desarrollada con mucha mayor profundidad, algo que no sería posible si tuviéramos que encajar todo en una serie de números de 22 páginas". Salvador Larroca encuentra aspectos positivos: "Ayuda a las ventas y recopila historias que pueden resultar interesantes a un lector que no siga las colecciones mensuales, pero que pueda estar puntualmente interesado en una etapa concreta". Pero también negativos: "En ocasiones se estiran

"Todos los grandes momentos de la historia del cómic tienen en común un cambio radical en el status quo del personaje" (Joe Quesada)

historias que no dan de sí mucho más de dos números para sacar un tomo con cinco de ellos, tengo buenos ejemplos propios".

ENTREVISTA A LOS DIBUJANTES ALBERTO DURÁN Y MARCO

A principios de 2004 se anunció una nueva reconversión en la línea mutante que bajo el título de *Reload*, ofrecía el retorno de Claremont y Davis a los mutan-

tes y el debut de la nueva serie *Astonishing X-Men* a cargo de Joss Whedon —el creador de las series de televisión *Buffy Cazavampiros* y *Angel*— y John Cassaday. Una vez más, los héroes volvían a los trajes de malla que Grant Morrison se había ocupado de eliminar. Quesada justificó esta nueva moda como una decisión muy meditada, no sólo por él, sino también por un Bill Jemas que acababa de ser expulsado de la compañía por su enemistad con el presidente de Marvel Studios, Avi Arad. Salvador Larroca, dibujante de los X-Men en la etapa *Reload* afirma contundentemente que "volver a los trajes antiguos significa intentar que vuelvan a ser héroes para los niños, además de ser parte del engranaje publicitario".

El actual presidente de Marvel, Dan Buckley es una persona mucho menos pública que Bill Jemas, ofrece un perfil más moderado y menos polémico que su predecesor. "Dan no quiere ser la imagen visible de Marvel. Eso me lo deja a mí", afirma Quesada. "Él se asegura de que cuando surge una idea, ésta se pueda realizar lo más fluidamente posible desde un punto de vista creativo, sin llamar la atención". Queda claro que tras una efervescente y convulsa etapa en la que Joe Quesada y Bill Jemas empujaron a Marvel a recuperar la primera posición de ventas y beneficios en la industria del cómic, ahora vivimos tiempos de consolidación en los que hay que mimar la imagen de unas franquicias muy rentables que han permitido que las arcas de Marvel queden definitivamente saneadas.

Valorando los logros y fracasos de la etapa de nos ocupa, hay quien se moja claramente, como Mark Waid asegurando que lo mejor sería *Amazing Spider-Man* y *Astonishing X-Men* y en cuanto a lo peor le cuesta decidirse entre *Marville* y *Namor* (casualmente escritas por Bill Jemas). Salvador Larroca escurre el

bulto al afirmar que "las valoraciones se hacen mejor a toro pasado, si no que se lo digan a los analistas de bolsa. Hay cosas positivas y negativas, especialmente positivas desde que tenemos a Joe Quesada. Lo de la bicefalia no suele funcionar muy bien. En mi caso, y en el de algún que otro dibujante, me ha beneficiado que Joe fuese artista también". Gary Frank, también diplomático, aclara: "No me gusta hablar de lo

LO NUNCA VISTO

UNA SELECCIÓN DE INÉDITOS DE MARVEL EN ESPAÑA

peor por lo que supone de menosprecio hacia la obra de otros creadores, pero en cuanto a lo mejor, creo que Hulk es el mejor cómic nuevo que he leído en mucho tiempo".

UNA ARAÑA AL FUTURO

En la tradición iniciada con Kevin Smith y consistente en la incorporación de guionistas de cine y novelistas como guionistas, Joss Whedon comanda una nueva hornada a la que se suman Roberto Aguirre-Sacasa (*Marvel Knights 4*), Allan Jacobsen (*The Invaders*), Greg Pak (*Warlock, Phoenix: Endsong*), Kevin J. Anderson (*Starjammers*), Richard K. Morgan (*Black Widow*) y Allan Heinberg (*Young Avengers*).

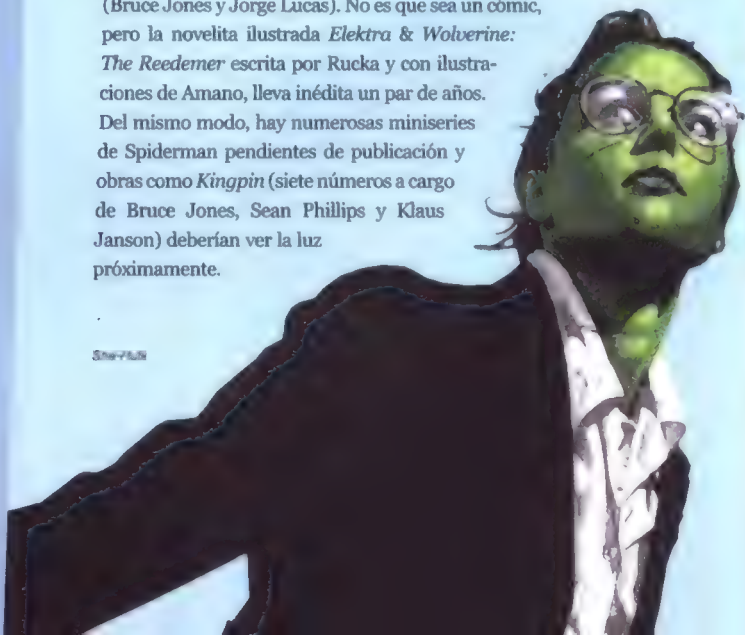
Marvel Next es la siguiente fórmula con la que atraer a un público no habitual. Esta vez han optado por ofrecer la Spidergirl latina Araña y una versión femenina de Lobezero. En contra de estas iniciativas juega el precio de portada, 3 dólares, demasiado caro incluso para Quesada, que opina que a ese coste no se podrán captar nuevos lectores.

Tras el Reload mutante, le llega el turno a *Los Vengadores*, que están siendo relanzados a una polémica saga en la que un Vengador acabará con la vida de varios de sus compañeros. Quesada quiere romper con el estilo de Roy Thomas e impregnar los guiones de un aire más Ultimate, aunque "el fan siempre se quejará, es parte de lo que significa ser un fanático, pero tal y como he dicho en otras ocasiones, todos los grandes momentos de la historia del cómic tienen en común un cambio radical en el status quo del título o personaje".

Por fin, terminamos este repaso con otro cambio que ha levantado ampollas entre los fans de Spiderman: la saga *Sins Of The Past*, en la que tan sólo el excelente prestigio de J.M. Straczynski ha evitado comparaciones con la caótica *Saga del Clon*.

Aunque hubo un tiempo en el que Planeta DeAgostini editaba prácticamente el catálogo completo de Marvel, series tan correctas como *Strikeforce Morituri*, *Sleepwalker* o la mayoría de la línea Epic quedaron inéditas. Los siguientes son algunos de los títulos que Panini debería rescatar del olvido para los lectores españoles. En el último lustro, la tendencia a seleccionar el material a editar nos ha dejado sin series tan entretenidas como el *Warlock* de Ferry o el *Deathlok* de Casey y Manco, y han quedado a medio editar algunos títulos de indudable interés como *Cable* (y su continuación *Soldier X*) escrito por Darko Macan, *Black Panther* y su spin-off *The Crew*, escritas ambas por Christopher Priest. Miniseries como *Deadline* (escrito por Bill Rosemann y dibujado por Guy Davis), *Nightside* (Robert Weinberg y Tom Derenick) o *Ultimate Adventures* (Ron Zimmerman y Art: Duncan Fegredo) son productos de calidad que bien merecerían un tomito para librerías especializadas, al igual que la antología *Marvel Knights*, que en sus ocho historias de once páginas cuenta con nombres como Grant Morrison o Gene Ha. Tampoco lo tiene fácil la divertida serie de *She-Hulk* que cierra ahora en su número 12, la preciosa *NYX*, con guiones de Quesada y dibujos de Middleton, que no pasó del número 4 tras múltiples retrasos. Todavía no ha visto la luz la serie regular de *Mystique*, que además de contar con guiones de Vaughan y McKeever está siendo dibujada en la actualidad por el excelente dibujante español Manuel García. Por otro lado, queda pendiente un elevado número de miniseries de Lobezero que tienen ya más de un año de publicación: *Wolverine: Netsuke* (George Pratt enseñándole a muchos cómo se coge un pincel) o *Lobezero: Isla* (Bruce Jones y Jorge Lucas). No es que sea un cómic, pero la novelita ilustrada *Elektra & Wolverine: The Redeemer* escrita por Rucka y con ilustraciones de Amano, lleva inédita un par de años. Del mismo modo, hay numerosas miniseries de Spiderman pendientes de publicación y obras como *Kingpin* (siete números a cargo de Bruce Jones, Sean Phillips y Klaus Janson) deberían ver la luz próximamente.

SHUFFLE



SALVADOR LARROCA

NUESTRO HOMBRE EN MARVEL

Con más de una década en La Casa de las Ideas y más de un tebeo al mes de promedio, Salvador Larroca no sólo es uno de los autores más prolíficos de hoy en día, sino que ha ido consolidándose como uno de los dibujantes más apreciados por el lector de uno y otro lado del Atlántico.

Acabas de terminar tu segunda miniserie de Elektra para la línea Ultimate. ¿Cuál es el secreto del éxito de esta línea?

En este caso se han hecho bien las cosas, cuando otras veces en el pasado no se hizo. Al final todo se reduce a que no son tan importantes los personajes, aunque sí influyan, y sí los buenos equipos creativos. Especialmente los guionistas.

¿Piensas que un presidente de una compañía debe inmiscuirse en labores creativas e imponer su criterio?

Sólo si a cambio se nos permite decir a nosotros, los artistas, cómo manejar la empresa (risas). Ahora en serio, no creo que el presidente deba inmiscuirse, como tampoco creo que el escritor deba decir al dibujante cómo dibujar, ni el dibujante decirle cómo escribir. Sólo en caso de que

se pida la colaboración, ésta se puede dar, pero no por imposición. Yo he tenido colaboraciones de todo tipo, buenas y malas, aunque con el tiempo que

llevo en el negocio, es lógico. No es una política editorial, en general, aunque depende mucho de quién sea el jefe.

La línea Tsunami, en la que participaste, fue un fracaso. ¿A qué lo atribuyes?

Nunca creí que fuese a ser mínimamente comercial o en su defecto un producto de calidad. Una vez más fue un ejercicio fallido que creo que denotó que hay equipos creativos que no funcionan. Al menos en mi caso. Creo que todo se apoyó en una hipotética película de Namor que finalmente no salió adelante y alguien aprovechó para intentar lucirse...

¿Por qué crees que la línea mutante ha vuelto a los viejos trajes y al tipo de historias de antes de la etapa de Morrison? ¿Es un paso atrás?

En los cómics contamos las historias de una manera cíclica. Nosotros siempre nos dirigimos al mismo público, pero ese público crece y es sustituido por otro que no conoce esas historias previas, por lo que se recuenta la historia intentando cambiar algunas cosas. Para un público que conoce *Matrix* o las películas de *X-Men* los trajes de cuero negro están bien pero son menos atractivos.

¿Que tal la colaboración con Milligan en X-Men? ¿Va a seguir más de seis números?

Es un gran guionista con el que tenía muchas ganas de trabajar. ¡Al fin ha podido ser uno de mi elección! Me define bien lo que quiere y me deja sitio para dibujar, cosa que echaba de menos. Hacía tiempo que no me divertía haciendo cómics. ¡Espero que se quede más de seis números! De hecho, tengo ya seis guiones en casa.

¿Qué es eso de que vas a dibujar a Spiderman el año que viene? ¿Qué serie?

Es una miniserie de 5 ó 6 números. Desde hace un tiempo siempre hago mi colección regular de *X-Men* y una miniserie paralela, como *Elektra*. Para mí es un entrenamiento para el futuro, algún día dejaré los *X-Men*. Y además es Spiderman, mi personaje favorito junto a los *X-Men*. El nombre del guionista aún no es público pero es de mucho prestigio en el medio.

Los X-Men de Salvador Larroca



UNA COLECCIÓN DE IMPRESCINDIBLES

LOS TÍTULOS DE MARVEL EDITADOS POR FORUM QUE HAY QUE TENER

Durante estos últimos 21 años mis estanterías han ido soportando el peso, cada mes, de decenas de nuevas adquisiciones con el sello Forum en su cubierta. *La espada salvaje de Conan* y *Spiderman* # 1 tocaron a la puerta de mi casa para no salir jamás. Tener gran memoria conlleva una gran responsabilidad, por eso he escogido los títulos que considero indispensables de dos décadas de edición de Marvel en España. **por EL DOCTOR MEMORIA**

CONAN de Roy Thomas, Barry Smith y John Buscema. Un guionista en estado de gracia, un joven genio en plena evolución y un brillante veterano dieron vida a una franquicia que con altibajos ha sobrevivido hasta nuestros días. Reeditado en numerosas ocasiones y formatos, recomendamos la reedición en comic book que es la más barata y completa.

DAREDEVIL de Frank Miller. Cuando en 1979 Miller se hizo cargo del guión y dibujo de *Daredevil* le serie estaba en un punto crítico entre el relanzamiento y la cancelación. Bebió de clásicos como *The Spirit* para realizar una de las obras más influyentes de su generación. Coleccionable *Daredevil* (números 5-11).

DAREDEVIL: BORN AGAIN de Frank Miller y David Mazzucchelli. Lo que en principio parecía un premio de consolación, el retorno de Miller a *Daredevil* sólo como guionista se acabó transformando en el premio gordo, ya que estamos ante la historia definitiva del personaje, aquella tras la cual deberían haber jubilado a Matt Murdock. Colección obras maestras 1.

EXCALIBUR de Chris Claremont y Alan Davis. Tras el éxito de la *JLA* de Giffen y DeMatteis, Claremont se animó a escribir sus retorcidas tramas con tono de comedia consiguiendo que los mutantes nos hicieran reír. Y si la etapa con Claremont a los guiones es más que recomendable, la posterior con Davis de autor completo... directamente imprescindible. No ha sido reeditado desde su primera edición en grapa en 1989.

LOS 4 FANTÁSTICOS de Stan Lee y Jack Kirby. Marcó el inicio de la era Marvel y contiene algunas de las más fascinantes aventuras superheroicas jamás publicadas: la aparición de los Inhumanos, la llegada de Galactus o el origen del Dr. Muerte. Biblioteca Marvel Los 4 Fantásticos.

MARVELS de Kurt Busiek y Alex Ross. Tras una época de realismo sucio en los cómics, Busiek y Ross sorprendieron con un tebeo de inusual claridad narrativa que destilaba amor por los personajes tratados. La innovación no estaba en el estilo sino en la construcción narrativa secuencial. *Marvels*, tomo en tapa dura.

NICK FURIA de James Steranko. La imaginaria pop de su tiempo trasladada al mundo de la historieta,

demonstrando que la capacidad de experimentar con la composición y el diseño de página no habían acabado con Eisner. Tomos en tapa dura (*Nick Furia* y *Scorpio*).

PATRULLA X de Chris Claremont y John Byrne. La franquicia más rentable surgió de la creatividad de dos jóvenes en estado de gracia. Imitados hasta la saciedad, sus cómics siguen siendo un manual sobre cómo construir un serial melodramático que enganche al lector. Coleccionable *Patrulla X*.

SPIDERMAN de Steve Ditko y Stan Lee. Lee y Ditko crearon al héroe humano y cotidiano y abrieron las puertas a una forma de entretenimiento más adulta con personajes que evolucionaban con el paso del tiempo. Biblioteca Marvel *Spiderman*.

SPIDERMAN: LA MUERTE DE GWEN STACY de Gerry Conway y John Romita. Si Spiderman fue desde un primer momento dolorosamente humano, la presente saga marcó el punto culminante de una época al introducir la muerte como concepto historicístico real. A partir de aquí tan sólo quedaba el lento declive. Biblioteca Marvel *Spiderman*.

THOR de Walter Simonson. Héroe conveciente rescatado *in extremis* de la cancelación gracias al interés de su escritor y dibujante por profundizar en sus raíces mitológicas. Copiado sin piedad ni acierto por Jurgens en su etapa más reciente. Colección *Thor* de Walter Simonson. ■



Daredevil Born Again de Miller y Mazzucchelli

EL RESEÑADOR

EL CALAVERA:

ESTAR MUERTO ES TONTO

Dario Adanti, 2004.

Edicions de Ponent.

Album en rústica. 72 págs. B/N. 14 €.

CASPA RADIOACTIVA

Dario Adanti, 2004.

Ediciones El Jueves.

Album en rústica. 66 págs. Color, 4,30 €.

Dice el dicho -refrán, mandamiento, o lo que sea- que *Dios aprieta, pero no ahoga*. Algo de cierto debe haber en ello porque aunque la cosa esté muy malita -por poner un ejemplo, en los momentos en los que estas líneas se escriben se decidía si la primera potencia nuclear del mundo iba ser gobernada por un pasmado o un zoquete durante los próximos cuatro años-, al menos por acá hemos podido disfrutar de la edición casi simultánea de dos obras de ese diamante en bruto que es Dario Adanti.

La colección Solysombra de Ponent y los Nuevos pendones del humor de El Jueves, dan cabida a dos obras que, si fuesen medicamentos, podrían considerarse cómo distintas posologías de un mismo principio activo. Ese principio activo -llamémosle Ácido Sulfoadántico- tendría como principales cualidades el sentido del humor gamberro y grosero, tierno e inocente y ácido y corrosivo que siempre ha caracterizado la obra del autor argentino. *Caspa radioactiva* vendría a ser tratamiento en pastillas, pequeñas cápsulas

monodosis que uno mismo puede ir administrándose según necesidad y/o estado de ánimo. *El Calavera* sería un tratamiento más prolongado, digamos un jarabe, con dosis más amplias, que se pueden saborear más tiempo en la boca y que a veces nos descubren nuevos sabores.

En todo caso, elija usted mismo con qué posología se encuentra más a gusto; o tómese ambos tratamientos de una vez y no se preocupe ya que el único efecto secundario que se conoce es el de despertar a ese niño inocente y malvado que todos llevamos dentro. **NORMAN FERNÁNDEZ**

ENOMOTO VOL. 1

Enomoto, 1997.

Traducción: Eugenio Bigas.

Ediciones La Cúpula

Album en rústica. 142 págs. B/N. 7,95 €.

¿Existe un límite entre la estética y lo grotesco? ¿Puede lo ridículo ser sublime? ¿Marcha el humor a un ritmo inversamente proporcional al del buen gusto? Pocos tebeos más apropiados para plantearse estas preguntas que *Enomoto*, un delirio escatológico de primera magnitud y también uno de los tebeos más divertidos que he leído este año. Lógicamente, es imposible que las andanzas de Gousuke y Michiro Maeda, "un padre y un hijo igual de tontos", sean del gusto de todos los paladares. En todo caso, hay que quitarse el sombrero ante el aparentemente inagotable ingenio de



un autor capaz de crear, con tan escasos mimbres (caca, pedo, culo, pis... y poco más), decenas de historias, a cada cual más sorprendente e hilarante, sin caer en la rutina ni el agotamiento. Los personajes de Enomoto desafían la gravedad y el sentido común con el mismo gracejo con el que se tiran pedos o son devorados por alimañas, siguiendo un ritmo narrativo frenético sabiamente puntuado por ocasionales secuencias de gloriosa morosidad. Si Piero Manzoni saltó a la fama con sus célebres latas de mierda de artista, Enomoto debería ser encumbrado de inmediato como el auténtico rey mundial de las heces, ya que en vez de enlatarlas para su preservación prefiere revolcarse en ellas y jugar a untar las paredes con un gozo infantil contagioso e irresistible. **ÓSCAR PALMER**

KILLRAVEN

Alan Davis y Mark Farmer, 2003.
Traducción: I. M. Calpe y D. Aldea.
Planeta DeAgostini.
Prestigio. 156 págs. Color. 9 €.

Alan Davis es probablemente el mejor dibujante de superhéroes del mundo y lo lleva siendo desde hace dos décadas sin que no se aprecie declive alguno en su arte. *Killraven* no es un cómic de superhéroes sino una *Sword & Sorcery* futurista levemente inspirada en *La guerra de los mundos* y quizá eso sea parte del problema, ya que el punto fuerte de Davis, los atléticos héroes vestidos en coloristas mallas, deja paso a un sombrío panorama *bárbaro* con el que muestra más claras que nunca sus influencias de Neal Adams, no en vano el creador gráfico del personaje. Como guionista, predomina el respeto por el trabajo de sus predecesores sin que se atreva a hacer



evolucionar la esclerosada línea argumental planteada en los setenta. Un trabajo digno pero por debajo de las expectativas creadas tras su brillante paso por *Excalibur* o la miniserie *JLA: The Nail*. Quizá lo más deficiente de la obra sea el color de Gregory Wright, cuya paleta es más propia de la era pre-digital que de los tiempos que corren, llenando las páginas de tonos tan planos que uno desearía haberla visto editada en blanco y negro antes que así. **KOLDO AZPITARTE**

NO ME LO DIGAS CON FLORES

Yoko Kamio, 1992-2004.
Traducción: Nacha Medrano y Ran Fukui.
Planeta DeAgostini.
Tankobon, sentido de lectura occidental. 192 págs. B/N. 6 €.

La edición de este manga viene precedida por el arrollador éxito que ha cosechado en todos los paí-



ses en que ha sido publicado, así como de una serie de televisión y varias películas de imagen real. Finalizada recientemente su serialización en la revista para chicas *Margaret Comics*, deja tras de sí 32 tomos, cuyos primeros números son los que comienzan a publicarse aquí. La historia parte de una sencilla premisa, la del chico rico y la chica pobre, presentándonos a Tsukushi Makino, una chica de familia humilde que estudia en Etoku, un instituto para élites adineradas, gracias a una beca. Al enfrentarse un día al grupo de chicos más populares del instituto, el F-4, cae en desgracia y comienza a ser ignorada por todos, lo que no amedrenta a nuestra protagonista, que decide sobreponerse a ello. Sobre esta base de mobbing en las aulas y amores adolescentes se mueve ágilmente esta comedia con tintes dramáticos que, aunque no supone ninguna revolución

respecto de los estereotipos del manga para chicas, consigue atraparnos con sus carismáticos personajes y sus cada vez más complicadas y divertidas situaciones. Sin embargo, el tiempo no ha pasado en vano para su dibujo, aunque dado que su realización se ha extendido a lo largo de doce años, los números venideros auguran una mayor seguridad de la autora, así como una narrativa más clara y un guión eficaz, sencillo y directo. Eso sí, aquéllos que le quieran buscar los tres pies al gato, mejor opten por otras lecturas. **J. M. KEN NIIMURA**

viejas generaciones a retirarse del poder y dar entrada a los nuevos valores. La reedición de Santuario retoma y completa en 6 volúmenes la serie que publicara Planeta durante el desembarco manga hace más de diez años. Y es que se trata, sin duda, de uno de los cómics japoneses más universales y menos circunscritos a la ocasionalmente endogámica industria nipona, de lo cual, tanto el ambicioso guión de Fuminura, como el occidentalizado dibujo de Ryoichi Ikegami, son los principales causantes. El primero de ellos utiliza la combinación justa entre acción y conspiración, giros

trasciende fronteras, de recomendable lectura para otakus intransigentes, acérrimos superheróicos, indies alternativos y cultoretas europeizados. Ya se sabe. Renovarse o morir. **GORKA OMAETXEBARRIA**

SUPREME

Alan Moore, Chris Sprouse y Rick Veitch, 1996.

Traducción: Lorenzo F. Díaz y Francisco Pérez Navarro.

Dolmen Editorial.

Prestigio. 48 págs. Color. 4,80 €.

Concebido por Rob Liefeld en 1992, *Supreme* nació como tra-



SANTUARIO

Ryoichi Ikegami y Syo Fuminura, 1990.

Traducción: Emilio Gallego Zambrano. Otakuland.

Tankobon, sentido de lectura oriental. 464 págs. B/N. 12 €..

Renovarse o morir. Dos jóvenes yakuza planean dominar el país atacando desde dos frentes muy relacionados entre sí, el político y el delictivo. La finalidad: obligar a las

narrativos, ases en la manga, sexo y violencia, en el viaje de ida y vuelta al infierno que recorrerá la pareja de amigos protagonista. El dibujante, también conocido por *Mai* y *Crying Freeman*, apabulla con su estilo realista, cinemáticas persecuciones, panorámicas, picados y contrapicados que no sólo no entorpecen la historia sino que preparan al lector para lo que le espera a continuación. Uno de esos mangas clásicos que

sunto sombrío de Superman. Sus cuatro primeros años de existencia, a mi entender, revistieron escaso interés. Pero en 1996 Liefeld contrató al guionista inglés Alan Moore para escribir las aventuras del personaje. Paradójicamente, el británico insufló nuevos aires al héroe acen- tuando sus rasgos arquetípicos: poderes extraordinarios, novia eterna, enemigo declarado.

Además, le confirió un pasado *ad hoc* intercalando breves flash backs en el transcurso del relato; al cabo de pocas entregas, el bagaje personal del protagonista no tuvo nada que envidiar al de sus compañeros engendrados en la década del 40. Todo ello, junto a una imaginación desbordante y un rigor narrativo a prueba de bomba, convirtió a *Supreme* en uno de los mejores y más sofisticados títulos del momento, sobre todo cuando el talento de Moore se conjugaba con el de los dibujantes Chris Sprouse (estilizado y elegante) y Rick Veitch (inventivo y versátil). Con ellos al timón en episodios como *Un amor supremo* o *Silencio en Gettysburg*, los sórdidos superhéroes de los años 90 regresaron al Olimpo que, por derecho, les correspondía. **JORGE GARCÍA**

SUSPIROS DE MONJA Y OTRAS MARICONADAS

Ralf Köning, 2004.

Traducción: Wladimir Padrós.

Ediciones La Cúpula.

Álbum en rústica. 84 págs. B/N. 6,50 €.

La carta de un lector de *El Jueves* se quejaba de las caricaturas sexistas que se hacen en la revista: feminista marimacho con cara de mala leche o maricón afeminado que a la que te descuidas te soba la bragueta. Pero ni todas ellas tienen pelo corto y jeta de mala hostia, ni todos ellos lucen la misma pluma que un edredón nórdico. En la respuesta se argumentaba que es un recurso del humor el utilizar estereotipos confiando en que el lector comprenda que no se intenta ridiculizar sino contar chistes. En este nuevo/viejo álbum de Köning (historietas cortas firmadas entre mediados y



Suspiros de monja y otras mariconadas

finales de los 80) reaparecen los tópicos políticamente incorrectos que salpican toda su obra: mariconas salidas, narcisistas y neuróticas, que sólo piensan en follar o, en su defecto, en hacerse un buen pajote viendo vídeos porno o tele-series horteras, locazas en situaciones cotidianas con abundantes historietas de relleno que no dan la talla y cuya presencia sólo justifica el afán completista del seguidor incondicional de estos personajes narizones cargados de humanidad. Nos encontramos, pues, ante un álbum flojo -con los altibajos propios de una recopilación, como ya sucedía en *Bracitos de Gitano*-, que confía de nuevo en la complicitad del lector para entender que la exageración forma parte del juego de códigos y que creer que estas viñetas denigran a un colectivo no son más que... mariconadas. **FÉLIX PASCUAL**

PL*XI*GLS

Jali, 2004

Astiberri.

Rústica. 160 págs. B/N. 12 €.

Sin alcanzar la fantasía desatada ni recurrir a metáforas oníricas demasiado rebuscadas, José Angel Labari (Jali) logra plasmar un universo que transmite. ¿Lo consigue a través de un dibujo detallista cargado de sombras, profundidad y golpes de efecto? No, la herramienta que usa bien este joven navarro es la narración como vehículo de una historia perfectamente planificada, dotada de personajes con presencia propia y desarrollos coherentes. Lejos de menospreciar el arte gráfico del autor (su experiencia en editoriales como Camaleón, Doble dosis y Sins entiendo lo avala) aquí encontramos referentes narrativos de primer orden que insuflan de *savoir faire* el

álbum, ecos de creadores magníficos como Gorey, Max Anderson (fíjense en sus conocidos personajes Car-boy y Traktor-girl) o la pátina cinematográfica del mismísimo Terry Gilliam sin ir más lejos. El protagonista de Plexiglás es un chico-nevera en pleno éxtasis adolescente, buscando respuestas a preguntas mal formuladas. Su encuentro con un hombre-televisor y un hombre-wáter en una casa-fábrica localizada en una montaña pelada le conduce a la perplejidad vital más intrigante de toda su existencia. De ahí al amor inalcanzable con una joven enteramente humana y los conflictos que ello genera, intentos por conquistarla, frustraciones y alguna que otra pérdida por el camino. Adéntrense en el imaginario de Jali, tierno sin ser blando, ácido sin ser corrosivo. OCTAVIO BOTANA

THE PUNISHER QUERIDOS VECINOS

Garth Ennis y Steve Dillon, 2001.
Traducción: Gonzalo Quesada.
Planeta DeAgostini.
Tomo Biblioteca Marvel.
300 págs. Color. 9 €.

The Punisher es uno de los personajes más abiertamente fascistas del comic book americano. Creado como contrapunto al héroe idealista personificado por Spiderman o Daredevil, la política del tomarse la justicia por su mano y asesinar a los delincuentes lo coloca tan claramente fuera de la ley que ni los miembros de la Asociación Nacional del Rifle lo querrían en sus filas. Garth Ennis y Steve Dillon son un par de amiguitos británicos con especial querencia por la ultraviolencia, la escatología y el humor zafio y por ello alguien en

la Marvel de Joe Quesada consideró que eran los autores ideales para una serie protagonizada por un personaje tan irracional como caricaturizable.

Si la locura exime a Frank Castle de ser juzgado o humillado por los autores, no se puede decir lo mismo de sus detractores, enemigos y apologetas, que son víctima de los más crueles tormentos con la voluntad de provocar la risa socarrona en el lector adolescente. No se trata de un producto intelectualmente justificable, con un discurso tan poco elaborado que roza la incoherencia, pero garantiza pasar un buen rato si te gusta el humor chusco y difícilmente sembrará ideas fascistoides entre los lectores más jóvenes, motivo éste de alivio en una sociedad como la que nos ha tocado vivir. KOLDO AZPITARTE

EL REVISTERO

En agosto arranqué un papelito de una pared que decía "José Vicente Galadí (el Editor Breve) y Juanjo El Rápido darán una conferencia sobre el tema que ambos dominan: la eyaculación precoz. También hablarán de tebeos y cosas de esas". Era un anuncio de la presentación que pretendían hacer en La Coruña de las revistas que ambos coordinan, pero allí que me planté y allí que no se habló de lo prometido. Al menos de lo primero. Así que me acerco a mi librería para hacerme con el **Dos Veces Breve** 5 (el del Breve) y el **TOS** 11 (el de El Rápido), por 5,95 € uno y 4,9 € el otro, con la esperanza de que allí terminen cumpliendo lo que prometieron... pero tampoco. Eso sí: me encuentro con dos bonitas portadas, una de David Rubín y otra de Silvestre, y me llevo a casa nuevas historias de Juan Berrio, Fermín Solís, Sonia Pulido, Pablo Velarde (que repiten en ambas), Jorge García, Rafa Infantes, Guibo, Jali, Jano, Manuel Bartual, Lorenzo Gómez o Migúel Ángel Martín (repartidos entre una y otra). No es lo único que me agencio: antes de salir de la tienda meto en la bolsa, previo pago de las mismas, el número 81 de **TMEO** (2,60 €), con Arguiñano en portada y contraportada, y el tercer **Recto** (5 €), que esta vez lo publica Astiberri. En el autobús Darío Adanti me sorprende en la publicación de Brieva y compañía con una historieta más lúcida de lo habitual, y Paco Alcázar consigue que el sándwich de atún que llevaba en la mochila vaya directo a la basura al llegar a casa. Basta con leer su *Destruir es fácil* del último Recto para entender por qué.



JOKER PATROCINA ESTA PÁGINA

JOKER COMICS C/BERTENDONA 2 BILBAO 94 415 91 27 JOKER JUEGOS C/PDEZ. DEL CAMPO 24 BILBAO 94 443 92 97

MaGi

DEPARTAMENTO DE LUNA TIENDA

PERO MARIKEL KATIA

10:00.

HOLA, VENIA A DEJARTE EJEMPLARES DE MI FANZINE.

¿UM? AH, BIEN.

¡PONLOS EN UN SITIO QUE SE VEAN, ¿EH?

11:00.

HOLA, ¿SE HA VENDIDO ALGÚN EJEMPLAR DE MI FANZINE?

EH... LOS DEJASTE HACER SOLO UNA HORA...

MEJOR TE PASAS OTRO DÍA.

12:00.

HOLA, ¿CÓMO VAN LAS VENTAS DE MI FANZINE?

MIRA, YA TE HE DICHO...

...QUE MEJOR TE PASAS OTRO DÍA, ¿VALE?

13:00.

HOLA, ¿VAN BIEN LAS VENTAS DE MI FANZINE?

ADIVINA.

¿ESO ES UN SÍ?

ESO ES UN NO.

14:00.

HOLA, ¿QUÉ TAL MI FANZINE? ¿SE VENDE?

¿HOLA?

¿ME ESTÁ ESCUCHANDO?

15:00.

HOLA...

¡TODOS! ¡SE HAN VENDIDO TODOS!

¡TOMA TU DINERO Y LÁRGATE!

LO QUE YO TE DIGA, PABLO...

...NO PUEDES PUBLICAR UN FANZINE Y OLVIDARTE DE ÉL.

MAY QUE ESTAR ENCIMA DEL PRODUCTO, CONTROLANDO LAS VENTAS.

JOKER TONIL... ¡TU SI QUE SABES DE ESTO DE VENDER FANZINES!



1994-2004 LIBRERIA JOKER

10 años de tebeos

joker comics

Bertendona 2

48008 Bilbao

94 415 91 27

joker@astiberri.com

joker juegos

Fernández del

Campo 24

48008 Bilbao

94 443 92 97

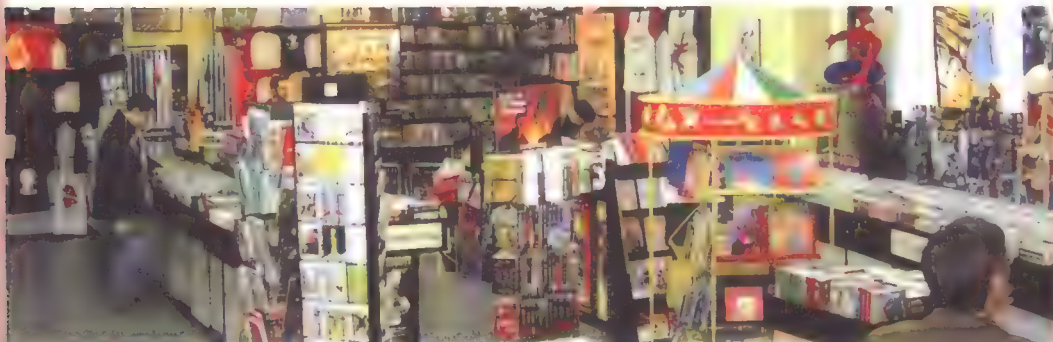
joker@bilbao.net



GUÍA DE LIBRERÍAS

TERRENO LIBRO

MADRID



ELEKTRA

Están de cumpleaños: 15, unos adolescentes. Es un clásico del barrio de Malasaña, conocida por los aficionados como la tienda de escaparates divertidos y muy bien diseñados. El cliente habitual, o simplemente curioso, se verá literalmente bombardeado de tebeos, figuritas y mucho mucho merchandising, en un espacio diáfano, donde se cuida especialmente la presentación de los productos, para que se pueda encontrar de todo sin rebuscar mucho. Dicen que su objetivo es orientar, acoger a todo el que pase, y darle la mejor opción de compra, ya sea que le guste lo americano (sus comienzos son como importadora-distribuidora de este material), lo europeo o lo asiático. De lunes a viernes, no cierran a mediodía. El sábado, un pequeño descanso de 14:00 a 17:00.

C/ San Bernardo, 20
28015 Madrid
Tel.: 915 213 975



ALICANTE

ATENE0

Comics, rol, magic, games workshop, ilustración y mucho más.
¡Nueva dirección!
C/ Serrano, 10
Tel. / Fax: 965 923 040
03003 Alicante



ALICANTE

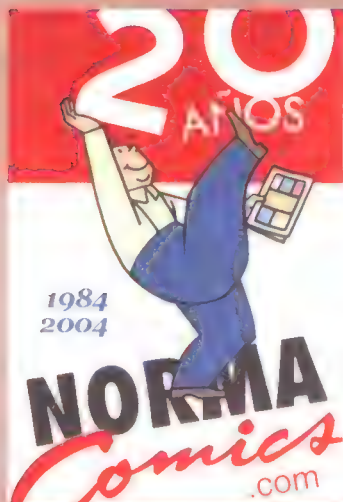
COMIX CITY

Quince años a tu servicio: cómic USA, manga, europeo. Gran stock de material atrasado y descatalogado, figuras, vídeos, warhammer, rol.
C/ Pascual Pérez, 36 bajo
03001 Alicante
Tel. / Fax: 965 212 933 (comixcity@terra.es)

BARCELONA**NEWTON/UNIVERSAL**

El más amplio catálogo en descatalogados y cómics de segunda mano. Ahora también disponemos de más de 10.000 referencias de cómic USA en versión original, en tomos y comic books. Disponemos de un amplio catálogo de cómics atrasados nacionales y de importación al mejor precio del mercado. Tenemos una larga tradición en la compra/venta de cómics y un amplio stock cuidando que el estado de conservación sea bueno y el precio competitivo, pidenos catálogos de las colecciones que te interesan por e-mail y lo comprobarás.

C/ Riera Alta, 8
08011 Barcelona
Tel.: 933 293 466 / Fax: 934 431 163
(newtoncomics@hotmail.com)

BARCELONA**NORMA CÓMICS**

La mayor tienda de cómics de Barcelona, donde podrás encontrar todas las novedades, títulos atrasados, una completa sección de cine, rol, Warhammer, novelas, DVD, manga y la mayor oferta de merchandising del país. Además, tenemos el horario más amplio de la ciudad: todos los días de 10:30 a 14:30 y 16:30 a 20:30 (viernes y sábado no cerramos al mediodía). Consulta en nuestra web las direcciones en otras poblaciones.

Passeig de Sant Joan, 9.
Tel.: 932 448 423
www.normacomics.com

BARCELONA**COSMIC PLANETACOMIC.NET**

En nuestra tienda o en Internet, todo lo que te interesa: cómic, star wars, muñecos, merchandising, cine, libros, música.
C/ Castillejos, 272 (metro Sagrada Familia)
08025 Barcelona
Tel.: 934 363 037 (cosmic@bcnred.com)

BARCELONA**ARKHAM CÓMICS**

En pleno centro, un teatro de marionetas te da la bienvenida. Pero, ¿qué tiene Arkham Cómics que te pueda interesar?, ¿sólo máscaras mexicanas y cortinas de ducha? DESCÚBRENOS.

C/ Xuclà, 16. 08001 Barcelona
Tel.: 934 124 552 (arkhambcn@hotmail.com)

INFERNO

INFERNO CÓMICS

Cómics, manga, anime, BSO de anime, merchandising, figuras de importación, juegos de rol, wargames.

Av. De Jaime I, 42
03500 Benidorm (Alicante)
Tel. 965 865 360

BENIDORM



BILBAO

JOKER

10 años ofreciendo lo mejor en cómics, material de importación, segunda mano, juegos de rol, miniaturas y cartas.

JOKER Cómics

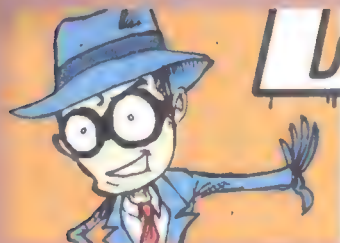
JOKER Juegos

C/ Bertendona, 2. Bilbao

C/ Fernández del Campo, 24. Bilbao

Tel.: 944 159 127

Tel.: 944 439 297



BILBAO

ZINCO

Tu nueva tienda en Bilbao con todo en cine, cómics y coleccionismo freak. Compra venta de cómics, libros, vinilos, CDs y DVDs.

C/ Gregorio de la Revilla, 33

48010 Bilbao

Tel.: 944 215 546 (zincomics@yahoo.es)



BILBAO

PLAZA NUEVA CÓMICS

Todo en cómics nacional e importado, segunda mano, merchandising, figuras, trading cards.

Visítanos y únete al club.

C/ Carmelo Gil s/n

48012 Bilbao

Tel.: 946 553 244

www.plazanuevacomics.com

NORMA
Comics
CASTELLÓN

NORMA CÓMICS

Cómics, manga, artbooks, merchandising, games workshop, camisetas, videos, figuras, juegos de rol, pósters, Previews, novelas CF y fantasía heroica.

C/ Navarra, 6. 12002 Castellón

Tel. / Fax: 964 256 872 (normacomics@teleline.es)

CASTELLÓN



EL EJIDO

EJIDO CÓMIX

Especialistas en cómics: europeo, USA, manga, muñecos.
¡Aquí encontrarás lo que buscas!
C/ Jaén, 10. 04700 Ejido (Almería)
Tel. / Fax: 950 487 726



ELCHE

CIMMERIA

Cómic europeo, cómic americano, manga, fanzines, merchandising,
libros de ilustración, rol y mucho más.
C/ Salvador, 5
03203 Elche
Tel. / Fax: 965 450 803

ARCO IRIS
La librería especializada de Gijón
VENTA POR CORREO

GIJÓN

ARCO IRIS

La librería especializada de Gijón. Venta por correo.
Carretera de la Costa, 75
33205 Gijón
Tel. / Fax: 985 332 620



GIRONA

CÒMICS 22

La botiga de còmics número 1 de Girona. 20 anys venen còmics. En
Internet: www.llibreria22.net
C/ Hortes, 22
17001 Girona
Tel.: 972 411 587 (llibreria22@llibreria22.net)



LUGO

TOTEM

Cómics, fanzines, juegos de rol, art books, posters, merchandising,
figuras, anime, manga, serie B, fotografía, cine de culto, cartas,
tebeo, camisetas... y ahora también wargames.
C/ Santo Domingo, 3. Lugo
Tel.: 982 224 164 (totem@ya.com)



MADRID

AKIRA CÓMICS

Una de las librerías mas grandes y espectaculares de España con 360 m2 de superficie a rebosar de todos los comics, libros y juegos que imagines. Especializados en comic atrasado, manga y Games Workshop. Avenida de Betanzos, 74. 28034. Madrid
Tlf. 91 731 94 09 / www.akiracomics.com



MADRID

MADRID CÓMICS

Una excelente librería en pleno centro de Madrid, referencia para todo fan del cómic. Abrimos de 10 de la mañana a 9 de la noche. C/ Silva, 17
28004 Madrid
Tel.: 915 591 133 / www.madridcomics.com



MADRID

FRAMAURO

Si no lo tenemos, ite lo traemos! CF, terror, cómic, rol, libro antiguo. La mejor sala para jugar a rol y a cartas. Todo en cómics. Servicio por correo a toda España. C/ Luna, 24. 28004 Madrid
Tel.: 915 217 285



MADRID

FREAKS & FRIENDS

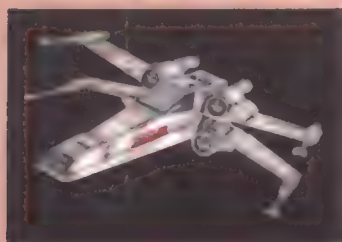
Una nueva tienda de cómics en Madrid. A tu disposición todas las novedades, atrasados, servicio de importación, merchandising y además disfruta de la exposición de originales. C/ Reina, 7. 28004. Madrid / Metro Gran Vía.
Tel.: / Fax: 915 211 389



MADRID

ATLÁNTICA

Superhéroes, Star Wars, material de importación, cómic importación... y mucho más. C/ Estrella, 20 28004 Madrid. Tel. 915 233 316
(atlantica@atlanticacomic.com) / www.atlanticacomic.com



MIRANDA DE EBRO

X-WING

Card-games, merchandising, figuras, rol, cómic, manga, USA, europeo. C/ Comuneros de Castilla, 17
Miranda de Ebro (Burgos)
Tel.: / Fax: 947 049 813



MURCIA

HISTORIETAS

"El regalo de una historieta, además de un obsequio, es un delicado elogio". Cómic nacional e importación, mercadotecnia.

C/ Vinader, 6
30004 Murcia
Tel.: / Fax: 968 222 685



SABADELL

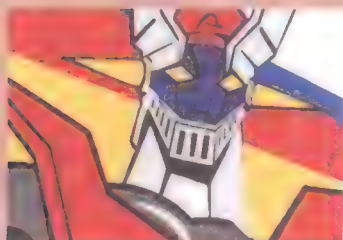
NORMA CÓMICS SABADELL

Venta por correo. Completo catálogo actualizado cada semana:

www.normasabadell.com
San Antoni 21, 1º. 08201 Sabadell
Tel. 937 271 796 (cliente@normasabadell.com)

Boletín semanal de novedades. Suscríbete:
normasabadell-subscribe@yahoo.com
Y también en tu móvil (wap):
<http://normasabadell.com/wap/index.wml>

Tienda:
San Antoni, 9. 08201. Sabadell
Tel.: 937 451 252 (info@normasabadell.com)



OURENSE/VIGO/A CORUÑA/OVIEDO/GIJÓN

MAZINGER

"Sin juegos no hay futuro". Y también en Oviedo (C/ Silla del Rey, 5), A Coruña (C/ Barcelona, 93), Ourense (C/ Progreso 89-91, 10-A) y Gijón.

C/ Torrecedeira 9
36202 Vigo



SALAMANCA

CÓMICS DRAKO

Cómics, rol, novelas, cartas, estrategia. Envíos en 24 horas.

Pº Carmelitas, 53-55. 37002 Salamanca
Tel.: 923 218 048
(comicsdrako@usuarios.retecal.es) / www.dracomrol.com



SAN SEBASTIÁN

SPUTNIK

Nos especializamos en cómic, magic, warhammer, juegos de rol, merchandising, heroclix, con mesas para jugar a miniaturas y cartas. Se realizan talleres de pintura, demostraciones y torneos.

Bertsolari Salvador, 16 bajo. 20018. San Sebastián
Tel.: 943 213 126. www.sputnikcomics.com

Armageddon Cómics

Plaza Marcelino Soroa 2
20011 San Sebastián
Tel/Fax: 943 462 782

SAN SEBASTIÁN

ARMAGEDDON CÓMICS

Lo mejor en cómics.
Plaza Marcelino Soroa, 4
20011 San Sebastián
Tel. / Fax: 943 462 782



SANTANDER

NEXUS

Cómic, rol, simulación, importación, cartas y estrategias.
Nicolás Salmerón, 2
39009 Santander
Tel.: 942 211 934
www.nexus-4.com



SEVILLA

NOSTROMO

Juegos, cómics, vídeo.
Carlos Canal, 24
41001 Sevilla
Tel.: 954 211 818
(nostromo@level426.com) / www.level426.com



VIGO

BANDA DESENADA!

Cómics, dvd, contos, merchandising, xogos, posters, regalos, rol, figuras, camisetas. ¡Ahora en Vigo!
Ronda Cataluña, 27. 36206. Vigo.
Tel. / Fax: 986 129 571 (banda@mundo-r.com)



VALENCIA

IMÁGENES

Imágenes Cómics

El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
C/ Pelayo, 18
46007 Valencia
Tel.: 963 520 573

Imágenes Shop

Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia ficción y mucho más en 200 metros cuadrados.
C/ Ruzafa, 14
46004 Valencia
Tel.: 963 943 924



VIGO

NORMA CÓMICS VIGO

Cómics nacionales y de importación. videos, pósters, ilustraciones, libros de fantasía, figuras de colección, camisetas, revistas, juegos y... lo que tú nos pidas.

Ronda de Don Bosco, 22

36202 Vigo

Tel. / Fax: 986 225 165

norma_vigo@yahoo.es



VITORIA

RONIN

Rol, Fantasía, Sci-Fi, Cómic, Magic, Juegos de cartas, Juegos de figuras coleccionables (Heroclix, Mage Knight, Star Wars, etc.), Warhammer... ¡Te enseñamos a jugar a lo que quieras!

C/ Pintor J. Apellániz, 3. 01008 Vitoria

Tel.: 945 249 158



VITORIA

ZULOA IRUDIA

Ven a buscar aquí tus cómics.

C/ Correría, 21

01001 Vitoria

Tel.: 945 261 547



ZARAGOZA

TAJ MAHAL

Todas las novedades en cómic y gran stock de atrasados.

Rol, fantasía, Sci-Fi, Wargames, figuras, Magic...

Envíos a todo el mundo.

C/ Juan Pablo Bonet, 16

50006 Zaragoza

Tel. / Fax: 976 379 597

www.tajmahalcomics.com

tienda@tajmahalcomics.com



ZARAGOZA

LIBRERÍA SAGA

Cómics, rol, miniaturas, anime, cartas coleccionables, camisetas.
C/ Santa Teresa, 28
50006 Zaragoza
Tel. / Fax: 976 353 104



ZARAGOZA/MADRID

EL COLECCIONISTA

Doce años vendiendo ilusiones. Estamos especializados en todas las ediciones de cómic o tebeos en castellano (Vértice, Bruguera, Norma, Zinco, Toutain, Forum, etc...)

C/ Tribulete, 7. 28012 Madrid
Tel.: 915 300 133 / elcoleccionista@mundofree.com

C/ Fueros 3. 50005 Zaragoza
Tel.: 976 560 234 / nostromo-73@terra.es

¡Nueva tienda!
C/ Paseo Independencia, 24-26. C.C. "El Caracol" Local, 92
50004 Zaragoza
Tel.: 976 210 587 / nostromosLL@mundofree.com

MAZINGER

www.tiendasmazinger.com

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

OURENSE

C/ Progreso, 89-91
Galerías Proyflam, Local 10A
32003 Galicia
988 250659

VIGO

C/ Torrecedreira, 9
36202 Galicia
986 44 16 84

ACORUNA

C/ Barcelona, 93B
15010 Galicia
981 27 70 93

OVIEDO

C/ Silla Del Rey, 15
33013 Asturias
985 25 54 49

GIJÓN

C/ Mieres, 14
33208 Asturias
984 19 36 42

DESENLACE



VIAJE AL FONDO DE LA MENTE

¿Cuánto llevas psicoanalizándote? Cuatro años. A las puertas del nuevo milenio decidí que era el momento de actuar. Siempre me interesó el psicoanálisis, date cuenta que vengo de una familia donde la paranoia está muy bien vista. Mis padres me descubrieron de niño ojeando el *Tótem y tabú* de Freud. Debo confesar que no entendí nada, pero me gustaban tanto las fotos. ¡Toda aquella gente bailando sin control me emocionaba profundamente! **¿Se trata de autocontrol?** Según mi psicoanalista, el insigne Dr. Juan Antonio Portuondo, la finalidad del psicoanálisis es muy modesta: la gente enferma porque no es capaz de ser quien es. En estos momentos, yo no soy Carlo, Carlo eres tú, y eso no está bien. **¿Y qué hay del azar, conviene obviarlo?** Por supuesto. **¿Cómo pagas las sesiones?** El psicoanálisis debe ser caro, forma parte del proceso terapéutico. El compromiso es curativo. Una de las razones por las que la sociedad está enferma es porque la gente ya no se compromete. **¿Lee tebeos tu psicoanalista?** ¡Pues claro que no! El Dr. Portuondo vive instalado en una época anterior a la cultura popular. Piensa que nació en Cuba, en 1920, se psicoanalizó con uno de los discípulos de Anna Freud, trabajó con el famoso psicoanalista judío John Rossen. Es un personaje extraordinario. Ha escrito más de treinta libros, centenares de artículos, es doctor en medicina, en psiquiatría, en filosofía... **¿Tiene barba?** Como todo psicoanalista de prestigio internacional lleva una barba blanca que supongo se quita cuando no trabaja. En abril de este año se me ocurrió enseñarle unos cinco o seis cuadernos relacionados con mi terapia, en los que yo escribía y dibujaba sobre lo que habíamos hablado en cada sesión. Le gustaron tanto que decidió organizar un seminario de un mes llamado *Psicoanálisis gráfico*, en el que se analizaba la relación entre los mecanismos inconscientes y el proceso creativo, se proyectaban mis dibujos y los comentábamos para el respetable. **¿Qué patologías presentas?** Una noche estaba hablando con una persona en un bar y de golpe aparecí en un banco público en la otra punta de la ciudad. Eran las seis de la mañana, habían transcurrido cinco horas de tiempo real, pero para mí fue apenas un instante. Al regresar al lugar en el que yo creía haber dejado a mi amigo, la nuca de un hombre con el que compartía vagón en el metro empezó a hablarme, balbuceaba. No pude entender lo que quería, pero estoy seguro de que era importante. **¿Hasta dónde llega tu indiferencia?** Hasta allí al fondo, donde está aparcada esa moto. **La especie humana está de prórroga, pero, ¿para qué?** Una pregunta extraordinaria, suprahumana. Me recuerda a aquella canción de Mose Allison: "Desde que se acabó el mundo ya no salgo tanto como antes". Cantémosla, sé que te la sabes. ¡Cantemos como hermanos! **¿Qué tendrá que ver el humor con todo esto?** El humorista está en contra de toda forma de poder, dice lo que nadie se atreve, y la gente solo se ríe de lo verdadero. Y cuanto más elevada es la verdad que se pretende comunicar, más absurdo se vuelve el humor. Por eso yo soy un humorista absurdo. Desde el pozo miro y me río. **ENTREVISTA: RUBÉN LARDÍN**



foto: Gemma Moliner

Asuntos como el inconsciente relacional o el concepto de terceridad se combinan con la noción de La Guasa Pura y el eclipse cultural de España en las sesiones de psicoanálisis que sigue Carlo Hart (Barcelona, 1977). El genio creador de Sancho de Sánchez en las páginas de El Víbora y miembro fundador de Mal&Cia, portavoz último del absurdo y el esperpento en forma de tebeo, se encomienda a TRAMA en busca de alguna verdad.

El Cómic es un tipo de Arte en estado móvil y continuo...nos transporta a otra dimensión
...a otra realidad. Te proponemos un paso más en este viaje tan especial...

Crea tus propias historias...tus propias películas con Animación 3D



© Antonio Paisana, alumno de Aula Temática

Te enseñamos a usar la tecnología 3D de Hollywood, con la que se hacen las grandes producciones de Shrek, Los Increíbles, Finding Nemo, Spiderman, HellBoy, Daredevil, X-Men, Hulk, Batman, Sky Captain, Matrix, Riddick, Captain Scarlet, etc.

Curso de Creación 3D

Modelado y Animación 3D - Animación Facial - Efectos Especiales 3D - Creación de Escenarios - Cartoon Shading - Animación 3D de Telas y Tejidos virtuales - Sonorización y Montaje - Etc.

Solo para minorías. Desde nivel "0"

Más de 10 años formando

www.aulatematica.com

C/Génova nº7 - Madrid

Tel.: (91) 308 53 83

902 99 86 90

